SECRET SERVICE



CENA 3 zł 90 gr
INDEX 321052
ISSN 1230-7726

BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN EUROPE

ISSN 1230-7726
9 771230 772975 10

(10/97)
PAŹDZIERNIK


HEXEN II
Najbardziej oczekiwana gra roku
Poprawiony engine Quake'a
RAVEN
BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN
KRWAWY ZNAK: ZEMSTA KAINA
OPTIMUS BIS
INFORMACJA HANDLOWA
www.optimus-bis.com.pl
OPTIMUS BIS (034) 652 974
OPTIMUS S.A. (018) 437 797
ACTIVISION

ZUPEŁNIE NOWY PUNKT WIDZENIA



MJ-630A

	630A	640A
Ilość głowic	1	2
Cartridge kolorowy	1	1
Cartridge czarny	opcja	1
Polskie czcionki Mazovia, Latin-2	•	•
Rozdzielczość druku - kolor (dpi)	600x300	600x300
Szybkość druku - kolor (ppm)	1	1
Wydajność cartridge'a w stronach:		
mono - 5% zapełnienia strony	1000	1000
kolor - 15% zapełnienia strony	200	200
Podajnik kartek	100	100
Rozbudowany sterownik w Windows	•	•



MJC-640A

SAMSUNG ELECTRONICS

SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA Sp. z o.o.
OCHOTA OFFICE PARK
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. +48 22 608 44 00 fax +48 22 608 44 01

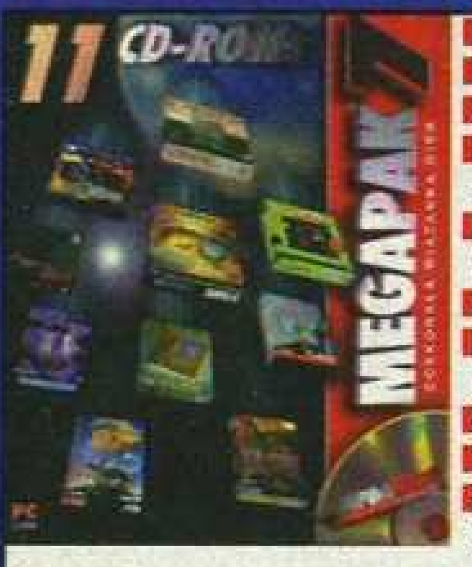
Dystrybutorzy:

ABC DATA	Warszawa, ul. Elbląska 17, tel. (0-22) 633 70 11
"AB" PH	Wrocław, ul. Krakowska 82, tel. (0-71) 342 20 61
ACTION	Warszawa, ul. Jana Kazimierza 46/54, tel. (0-22) 36 14 13
CADENA SYSTEMS	Warszawa, ul. Ursynowska 62, tel. (0-22) 44 50 85
NTT System	Warszawa, ul. Osowska 84, tel. (0-22) 610 97 80

PC CD-ROM GRY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE ®

SKLEP WYSYŁKOWY



- Road Rash,
- Earthworm Jim,
- Ceasar II,
- Heroes of Might and Magic,
- U.S. Navy Fighters,
- A-10 Cuba!,
- Missionforce: CyberStorm,
- Creature Shock,
- Genewars,
- 3D Ultra Pinball 2:Creep Night

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier. Dołączona polska instrukcja.

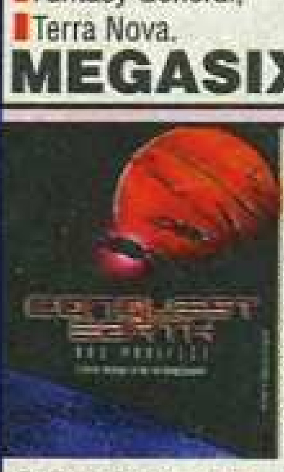
MEGAPAK 7 169,99



Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier. Wielostronicowa instrukcja po polsku.

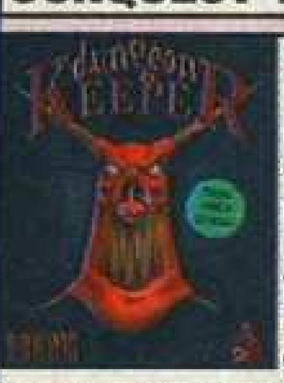
- Actua Soccer,
- Magic Carpet 2,
- Chaos Overlords,
- Comanche,
- Fantasy General,
- Terra Nova.

MEGASIXPAK 139,99



Fascynujące połączenie w jednej grze sztuki walki, strategii i umiejętności przeżycia. Ocal cywilizację ludzką przed najazdem obcych istot z kosmosu.

CONQUEST EARTH 144,99



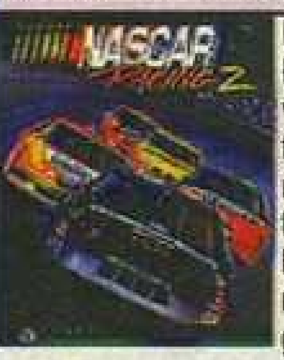
Stań się demonem - strażnikiem lochu, który ma na usługach armie przerażających potworów. Zaprowadź rządy terroru w sielskich krainach na powierzchni. Zniszcz wrogów, który łakomie patrzą na Twe bogactwa. Gra w całości spolszczona.

DUNGEON KEEPER 139,99



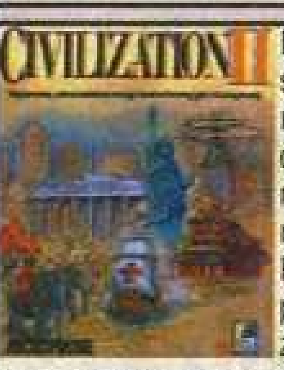
Kontynuacja jednej z najlepiej przyjętych przez krytykę i graczy gier przygodowych. Ponad 300 animowanych w czasie rzeczywistym postaci, izometryczne rzuty pięknie wyrenderowanych wnętrz. Rzeczywista perspektywa trójwymiarowych krajobrazów.

LITTLE BIG ADVENTURE 2 139,99



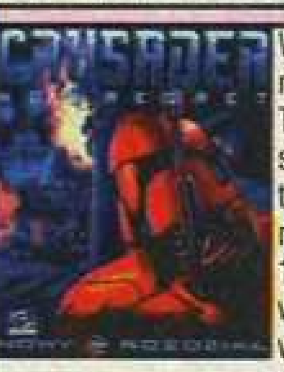
Najnowsza edycja doskonałych wyścigów samochodowych. Masz do wyboru 16 torów, samochody i kierowcy roku 1996, 28 imprez na autentycznych torach NASCAR. Bardzo realistyczne sterowanie samochodami, doskonała grafika SVGA.

NASCAR RACING II 79,99



Długo oczekiwana w pełni spolszczona wersja strategicznej gry wszechczasów. Stań na czele armii, negocjuj z wrogami i buduj cuda świata, wykorzystując nowe technologie. Podejmuj decyzje społeczno-polityczne i ekonomiczne aby zapewnić rozkwit Cywilizacji.

CIVILIZATION II PL 139,99



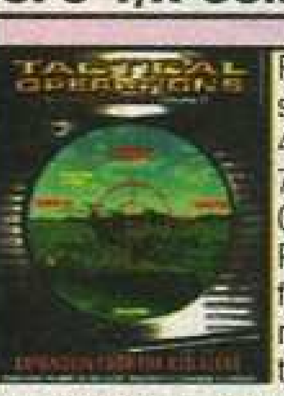
Wyrównaj rachunki z potężnym Światowym Konsorcjum. Tylko Twój instynkt, zwinność i siła ognia pozwolą Ci przetrwać. Używając 19 rodzajów niszczycielskich broni, zbadaj 10 wielopoziomowych środowisk. Unikaj pułapek i odkrywaj tajemnice przeciwników.

CRUSADER NO REGRET 59,99



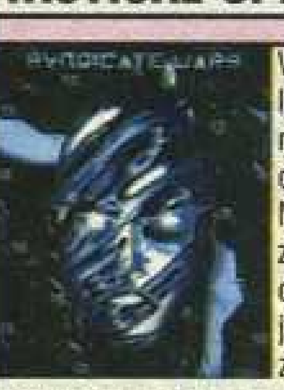
Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą XCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.

UFO 1/X-COM (UFO2) 79,99



Pakiet zawiera dodatkowe misje do gier: Red Alert (ponad 450 misji), Warcraft II (ponad 700 misji) oraz Command & Conquer (ponad 200 misji). Przyjemny i efektywny interfejs automatycznie dodający nowe poziomy do wszystkich trzech gier.

TACTICAL OPERATIONS 79,99



Witaj w świecie który nie zna litości. Kontrolujesz cyborgi należące do Eurocorp oraz oszalałych fanatyków Kościoła Nowej Epoki. Masz do dyspozycji, w arsenale Syndykatu, dodatkowe 15 nowych rodzajów broni. Ponad 30 miast do zdobycia w 60 misjach.

SYNDICATE WARS 79,99

Tytuł	Cena
688 HUNTER KILLER	139.99
ACE VENTURA	119.99
A.D. COP	99.99
A.D. 2044 - 2CD	114.99
A.T.F. GOLD	139.99
AGE OF RIFLES	139.99
A.M.O.K.	139.99
ASSAULT RIGS	119.99
AVALON CLASSIC 1	69.00
AVALON CLASSIC 2	69.00
AXELERATOR	119.99
BATTLESHIP	144.99
BIOFORGE	49.99
BLAM! MACHINEHEAD	139.99
BLOOD	139.99
BROKEN SWORD	99.99
C.&C. - RED ALERT	144.99
CAPITALISM+	139.99
CARMAGEDEON	139.99
CATZ	79.99
CHESSMASTER 5000 (Win. 95)	139.99
CITY OF LOST CHILDREN	129.99
CIVILIZATION 1 + COLONIZATION	79.99
CIVILIZATION 2 wersja polska	139.99
CLANDESTINY	79.99
CLOSE COMBAT - Microsoft	109.99
COMANCHE 3.0	139.99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY - 4 CD. Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry: Great Naval Battles IV: Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles II: Guadalcanal 1942-43, Great Naval Battles III: Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.	159.99
CONQUEST EARTH	144.99
COUNTERSTRIKE (misje RED ALERT)	84.99
CRUSADER NO REGRET	59.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50
LONGBOW AH - 64D GOLD	139.99
LORDS OF THE REALM II	139.99
MASTER OF ORION 2	139.99
MDK	139.99
MECHWARRIOR 2	139.99
MEGAPAK 6 - 10 CD. Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr. Arcade Racing. Instrukcja po polsku.	154.99
MEGAPAK 7 - 11 CD. Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim(Win 95), Ceasar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight Wielostronicowa instrukcja po polsku.	169.99
MEGARACE II	119.99
MEGASIXPAK. Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier: Actua Soccer, Magic Carpet 2, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, TerraNova. Wielostronicowa instrukcja po polsku.	139.99
MILLENIA	79.99
MONOPOLY	144.99
MONSTER TRUCK MADNESS - Microsoft	114.99
MOTO RACER	139.99
NASCAR RACING II	79.99
NEED FOR SPEED 2	139.99
NECRODOME	144.99
NET: ZONE	79.99
NORMALITY	59.99
OUTLAWS	TEL.
PERFECT WEAPON	139.99
PHANTASMAGORIA II - WIN 95	99.99
POD	129.99
PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA. Przygodówka w całości po polsku.	99.99

ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!

(0-94) 402-541

KAŻDY KLIENT OTRZYMUJE KARTĘ RABATOWĄ oraz 3-MIESIĘCZNĄ PRENUMERATĘ NASZEJ OFERTY. Gra STAR CRUSADER lub wysyłka *GRATIS !!!*

- szczegóły kupon zamówienia.

Tytuł	Cena
DARKLIGHT CONFLICT	139.99
DEADLOCK	129.99
DEATH RALLY	88.50
DEATHWARE. Zestaw zawiera pełne wersje gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grywalne demonstracje gier: Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent Test Flight, War Wind, Necrodome, Mega Race II, Wolfenstein 3D.	119.99
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD. Na 4 płytach CD-ROM zawiera 12 wojennych gier strategicznych: Harpoon II, V for Victory:Utah Beach, V for Victory: Marken Garden, Genghis Khan II, Romance of the Kingdoms III, Operation Europe:Path to Victory, High Command, Command HQ, Panzer General, Steel Panthers, Wargame Construction Set II: Tanks! Instrukcja po polsku.	139.99
DESTRUCTION DERBY II	139.99
DIABLO - WIN '95	144.99
DIE HARD TRILOGY (Windows 95)	139.99
DOUBLE PLAY. Na dwóch płytach CD-ROM zawiera dwie doskonałe gry zręcznościowe: PITFALL oraz EARTHWORM JIM zaprojektowane specjalnie dla Windows 95. Dodatkowo otrzymasz doskonały 6-przyciskowy PCGAME PAD (SV-233) wart 70 zł! Także zaprojektowany dla Windows 95.	139.99
DOWN IN THE DUMPS	88.50
DRAGON LORE II	88.50
DUNGEON KEEPER	139.99
EARTHSIEGE 2	129.99
ECSTATICA II wersja polska	139.99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	159.99
EXTREME ASSAULT	144.99
FALLEN HAVEN	139.99
FATAL RACING	59.99
F/A - 18 HORNET 3.0	139.99
FIFA SOCCER	49.99
FIFA SOCCER MANAGER	139.99
FORMUŁA 1	179.99
FRAGILE ALLEGIANCE	88.50
GENE MACHINE	79.99
GEX - Microsoft	114.99
GNOME	139.99
GOOSEBUMPS - Microsoft	154.99
GRAND PRIX 2 - Formuła I	134.99
GUTS AND GARTERS	139.99
HARVESTER	88.50
HELFIRE ZONE	49.99
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	144.99
HIND	139.99
HYPERBLADE (Windows 95)	TEL.
IMPERIUM GALACTICA	144.99
IF - 22 RAPTOR	149.99
INDEPENDENCE DAY	139.99
INTERSTATE '76	129.99
JET FIGHTER III	149.99
KAJKO I KOKOSZ	69.00
KICK OFF '96	88.50
KKND	139.99
KRAZY IVAN	129.99
LITTLE BIG ADVENTURE	49.99
LITTLE BIG ADVENTURE 2	139.99
POLANIE CD	84.99
POWER F1	139.99
PRIVATEER 2 - Darkening	149.99
PSYCHIC DETECTIVE	49.99
REALMS OF THE HAUNTING	99.99
RELOADED	129.99
RETURN FIRE	88.50
RIOT	139.99
ROAD WARRIOR	59.99
S.T.O.R.M.	88.50
SCARAB (Windows 95)	139.99
SCORCHED PLANET	59.99
SCORCHER	79.99
SECRET SERVICE CD 47	19.90
SECRET SERVICE CD 48	19.90
SECRET SERVICE CD 49	19.90
SECRET SERVICE CD 50	19.90
SETTLERS II	137.99
SETTLERS II - nowe misje	79.99
SHELLSHOCK	88.50
SHERLOCK HOLMES II	79.99
SIDELINE	69.99
SIM ANT	49.99
SIM EARTH	49.99
SIM FARM	49.99
SIMPSONS CARTOON STUDIO	139.99
SKY NET - THE TERMINATOR	88.50
SMURFY	125.00
SOUL TRAP	119.99
STAR CONTROL 3	129.99
STAR GENERAL (Windows 95)	TEL.
STRIFE	129.99
STEEL PANTHERS II	139.99
SWIV 3D	139.99
SYNDICATE WARS	79.99
TACTICAL OPERATIONS II	79.99
TEENAGENT	69.00
THE 11-th HOUR	59.99
THEME HOSPITAL	139.99
TILT	79.99
TIME WARRIORS	139.99
TOMB RIDER	139.99
TOONSTRUCK	99.99
TOUCHE- przygody muszkieterów. Przygodówka w całości po polsku.	119.99
TUNEL B-1	139.99
UFO 1 + X-COM (UFO 2)	79.99
UFO 3	139.99
WAR COLLEGE	79.99
WAGES OF WAR	139.99
WARCRAFT II	139.99
U.S. NAVY FIGHTERS '97	139.99
WARHAMMER - CIEŃ ROGATEGO SZCZURA	139.99
WAR WIND (Windows 95)	134.99
WERSAL 1685. Przygodówka w całości po polsku.	139.99
WOODEN SHIPS & IRON MAN	139.99
WORMS UNITED	129.99
XS	139.99

PC 3,5" HD GRY

Tytuł	Cena
3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY. Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	42.90
ARNIE II. 4 misje komandosa Arniego.	29.90
BATTLE ISLE. Gra strategiczna	29.90
CRAZY CARS II. Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	24.90
EKSPERYMENT DELFIN. Gra przygodowa po polsku.	52.90
ELEKTROBODY. Gra przygodowo-zręcznościowa	35.90
F-29 RETALIATOR. Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.	39.00
FIRST SAMURAI. Walki wschodu.	29.90
FLIPER. Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	35.90
FRANKENSTEIN. Przygodowa. Szalony baron Frankenstein dąży do ożywienia monstrum.	29.90!
FRANKO. Walki uliczne.	42.90
FRONT LINES. Strategia wojenna.	59.90
HAROLD'S MISSION. Przygodówka. Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.	49.00
HIGH SEAS TRADER. Strategia. Średniowieczny handel morski.	59.00
INTERN. SOCCER. Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	29.90
ISHAR II	39.90
ISHAR III. RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.	48.80
JAZZ JACKRABBIT. Doskonała gra platformowa.	35.90
JAZZ JACKRABBIT II. Dalsze przygody królika.	35.90
KA-50 HOKUM. Symulacja śmigłowców w walce z morskimi piratami.	48.80
KAJKO I KOKOSZ. Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	49.00
KOSMOS. Gra handlowa w kosmosie.	43.90
LAZARUS	39.90
LAZARUS PAK	59.90
LIGA POLSKA MAN. '97	49.99
LORDS OF THE REALM. Średniowieczna strategia.	59.90
MEGABLAST. Gra logiczna.	29.90
MEGALOMANIA. Strategia.	29.90
POLANIE	54.90
ROBBO. Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	35.90
SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA. Symulator 30 dyscyplin sportowych.	24.40
TORNADO. Symulacja lotu samolotem Tornado.	59.00
TYRIAN. Kosmiczna super strzelanina.	43.90

PC CD-ROM EDUKCJA



3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. EuroPlus to trzyletni kurs języka dla młodzieży i dorosłych oparty na Flying Colours firmy Heinemann z Oxfordu. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i wieloma scenkami wideo.



GRATIS!

Tylko u nas przy zakupie EuroPlus+ Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł).

EuroPlus+ ProPack 409,90

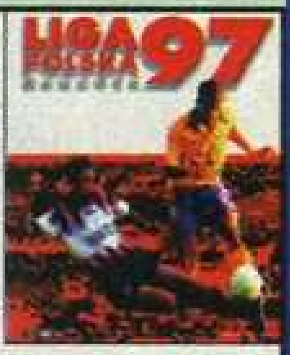
Tytuł	Cena
3D ATLAS. Multimedialny program geograficzny po polsku.	149.90
ATLAS ŚWIATA	88.95
CZAROWNICA AGATA. Bajka interaktywna.	89.90
DYKTANDO. Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	96.90
ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*. Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomii.	99.00
ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	169.95
ENCYKLOPEDIA PWN. Największe wydarzenie na rynku programów multimedialnych!!!	239.99
EuroPlus+ 1 Niemiecki	215.00
HISTORIA ŚWIATA	169.95
JAK TO DZIAŁA	169.95
LITERAT. Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).	96.90
MOJE PIERWSZE ABC. Multimedialny program dla dzieci od lat 3 do nauki pisania i czytania.	88.90
NEWBEAT	99.99
PROFESOR HENRY. Angielski. (słownictwo)	69.90
PROSTE DROGI. Samochodowe, polit. i fiz. mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice, opt. połączenia.	84.90
SEKRETY KRÓLA. Interaktywna bajka (3 - 10 lat) po polsku.	82.90
SŁOWNIK J. Polskiego. zawiera trzytomowy Słownik Języka Polskiego PWN oraz Słownik Wyrazów Obcych. Współpraca z edytorami WORD oraz WORD PERFECT dla WIN..	139.00

WORD TRANSLATOR CD

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:

- Słownik Niemiecko-Polsko-Niemiecki zawiera 105 000 haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Angielski zawiera 150 000 haseł
- nagraną wymowę około 20 000 haseł słownikowych.

Wersja WINDOWS 95 249,99 zł



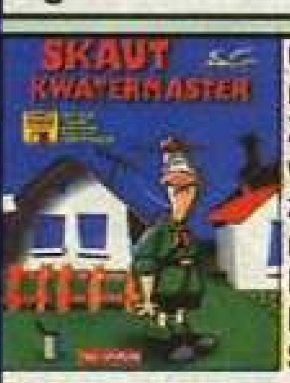
Manager prowadzenia jednego z zespołów Polskiej Ekstraklasy, pełne kompendium wiedzy o polskiej piłce nożnej. Duży pakiet funkcji managerskich i trenerskich. W pełni animowane akcje podczas meczy.

Liga Polska Manager '97 49,99



Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polski. Ponad 700 ilustr., 30 filmów, 100 animacji i 180 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.

HISTORIA ŚWIATA 169,95



Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika, starannie wykonana muzyka. Setki zagadek i przygód. Fantastyczna zabawa na wiele godzin. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

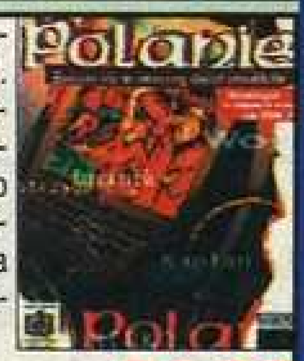
SKAUT KWATERMASTER 44,90



2 płyty CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku EuroPlus+ (nagr. godłem Teraz Polska). Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

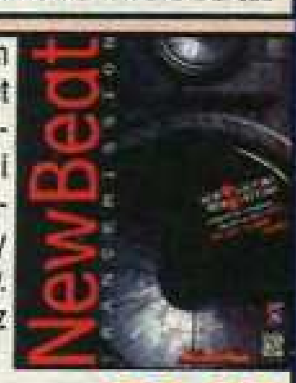
215,00

EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch



Pierwsza polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.

POLANIE 54,90



Najlepszy na rynku program do tworzenia muzyki. Nawet laik zostanie gwiazdą dyskotek. Ponad 250 instrumentów i sampli, 20 niezależnych kanałów. Zaawansowane edytory muzyczne i setki dźwięków. Wszystko obsługiwane przez niezwykle przyjazny interfejs.

NEW BEAT 99,99

PRO PAD SV-234 88,50 zł



PAD do PC

8xFIRE

analogowo-cyfrowy

79,90 zł Już przy zakupach powyżej 89,00 zł

Szczegóły - kupon zamówienia



Mark Hamill w WC5

Oficjalne logo obchodów pięćdziesięciolecia Secret Service

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji
Rafał Gałecki

Zespół redakcyjny:
Łukasz Bura
Aleksandra Cwalina
Andrzej Cwalina
Rafał Frąckiewicz
Michał Gołębiewski
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Robert Korzeniewski
Dominik Kruk
Leszek M. Kujawski
Maciej Michalski
Mateusz Ożyński
Krzysztof Papliński
Radosław Walczyk
Bogdan Wiciński

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Druk
PPW UNIPROM SA
Warszawa
ul. Mińska 67/69
Nakład 149.500 egz.

Adres redakcji
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9^{00}-16^{00}
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
http://www.ssonline.com.pl/

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

16 W przygotowaniu

26 Kombat Korner

08 50 lat SS

28 Opisy/Recenzje

79 Gry TV i konsole

82 Hardware

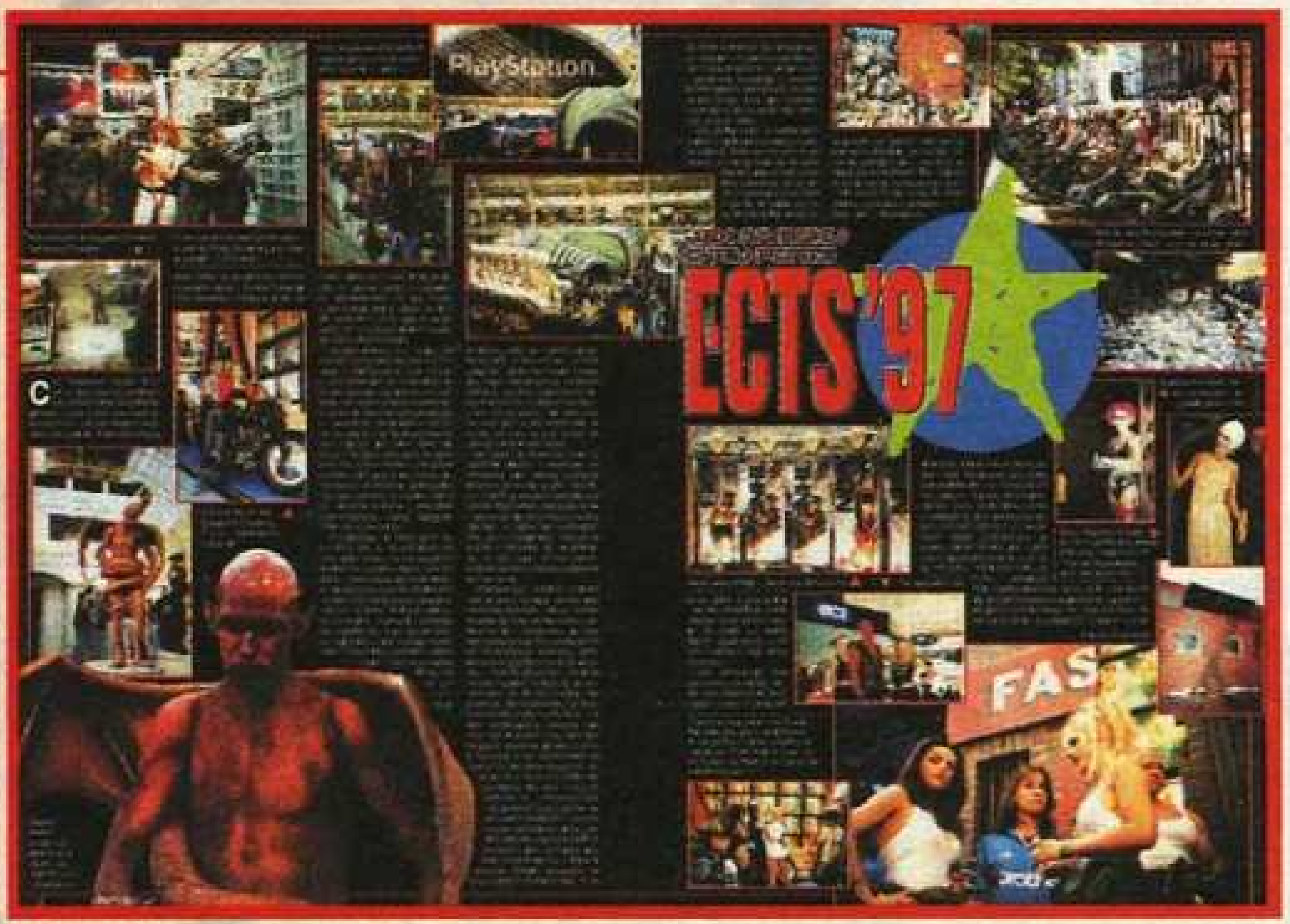
86 Amiga

89 KGB

73 Manga Room



Virtua Fighter 2 przybywa na PC. Najlepsze mordobicie z konsoli Saturn zabija swoją dokładnością i, niestety, wymaganiami sprzętowymi





Hexen 2 jest bratem bliźniakiem Quake i z punktu widzenia pojedynczego gracza przewyższa go o głowę. Kuleje tylko multiplayer





Epicka saga animowana The Hakkenden przewyższa swym rozmachem Sagę o ludziach lodu



Szaleństwo piszczących jajek – Tamagotchi dotarło już do nas. Ale czy stanie się czymś więcej niż szpanerski breloczek

secret service cd

menu 50

2 cd co dobrego na talerzu

menu

2 cd

podwójny kompakt

DEMA

- Achtung Spitfire
- Art of Flying
- Broken Sword 2
- Bucanner
- Carmageddon: Splat Pack
- Clash
- Claw
- Counter Action
- Cricket 97: Ashes Tour Edition
- Dark Earth
- Delta Hydra
- Emergency
- Enterpreneur
- Entombed Enhanced
- Forced Alliance
- G-Police
- Hexen 2
- Chasm: The Rift
- Incoming
- International Rally Championship
- Jetfighter: Full Burn
- Jurassic Primitive War
- Mass Destruction
- Muzzle Velocity
- NBA Live '97
- Nebula Fighter
- PGA Tour Golf PRO
- Planet Blupi
- Premier Manger '97
- Ravage
- Rocket Ride
- SODA Off-Road Racing
- Steel Panthers 3
- The Reap
- Trash It!
- Virtua Fighter 2
- War Wind 2
- Worms 2

NOWOŚCI

- Actua Soccer 2
- Andretti Racing
- Blade Runner
- Captives
- Close Combat 2
- Daikatana
- F15
- Fifth Element
- Foresaken
- Frogger
- Gabriel Knight 3
- Hardball 6
- Hedz
- Incoming
- MS Flight Simulator '98
- NHL Powerplay '98
- Oddworld: Abbe's Oddysey
- Prince and the Coward
- Quake 2
- Reflux
- Riot: Mobile Armor
- Semper Fi
- Seven Kingdoms
- Turok
- Ultim@te Race
- Warhammer 2: Dark Omen
- Youngblood

OPISY

- Alien Odyssey
- Creature Shock
- Little Big Adventure 2
- Papparazi!
- Powerslave
- Teenagent
- The Lost Vikings
- Vandal Hearts
- Virtua Cop

REDAKCYJNE

- Relacja z ECTS
- Głos przeciwko Hexen 2
- Manga Room
- Trudne pytania

■ – zobacz koniecznie!

Shareware

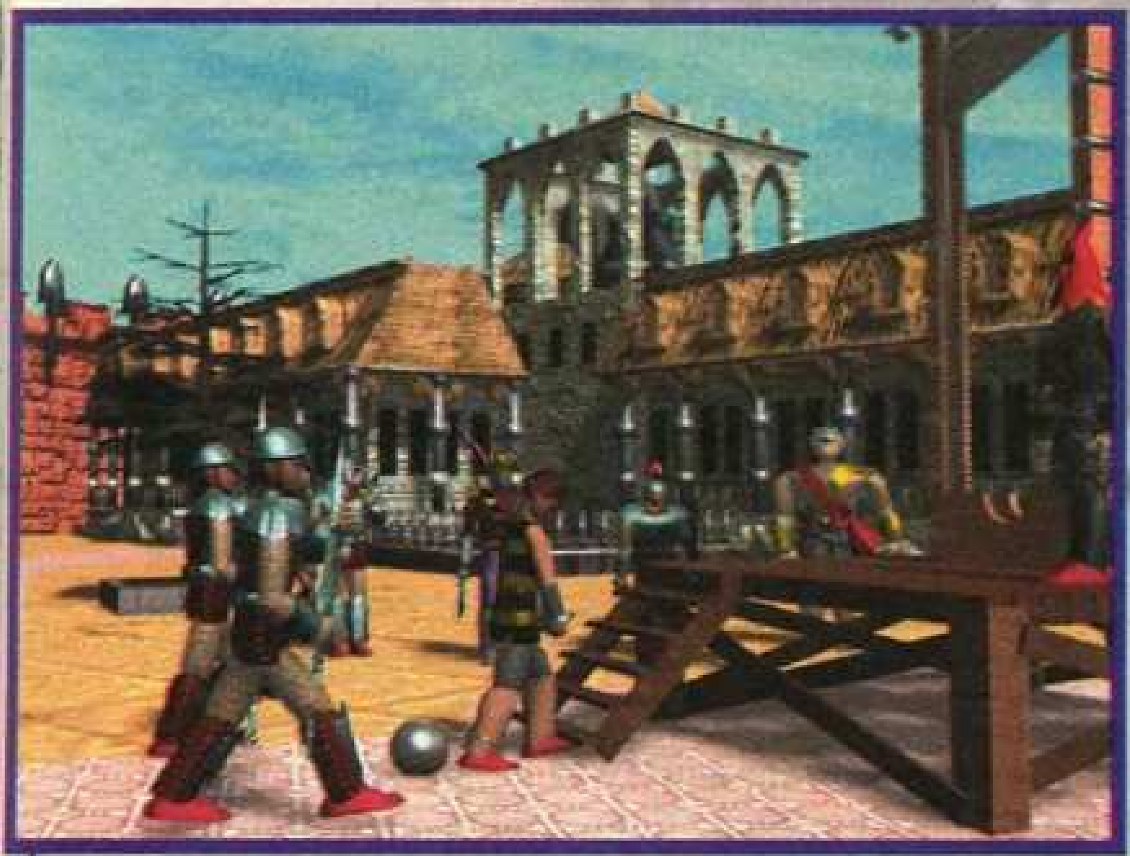
Nazwa	Plik
Alien Carnage	1ac.zip
A.G.F.	agf.zip
ARO	aro12.zip
Avenger	av10a.zip
Blast Doors	blastse2.exe
Bluppo	bluppo.exe
Bomb Seeker	bombdemo.zip
Jump Star	jumpstar.zip
Super Bubble Mania	mania.zip
Meteor Rescue	meteor.zip
QUINK	quink.zip
Revenge Of Froggie	rof.zip
SK-111 'Star Killer'	sk-111r1.zip
Sentinels of Ceth	soc-10.zip
SGN/Starline Super Qube Hopper	sqh.zip
Defense Of The Squid Man	squid1.zip
Sraider	sraider.exe
WinCraps 3.6	wincraps.exe
Ancient Ivory	ytb.zip

Patche

Nazwa	Plik	Rozmiar
Greek Island	ssn_fix.zip	3945439
3D Ultra Mini Golf	mgpat11.zip	1537525
688i Hunter Killer	e_688i_1.zip	128653
Amulets and Armor	aapatch.zip	277019
Betrayal at Antara	antar110.zip	166254
Birthright	brdospt.zip	1153794
Birthright	brwn95pt.zip	1110823
Blood	r0210.zip	1702211
Blood	rsw0210.zip	624109
Championship	bocg_p1.zip	1127293
Saloon	ccs101.zip	708403
Carmaggedon (US) 3Dfx	carmavus.zip	752134
Carmaggedon 3Dfx	carmagev.zip	766607
Carmaggedon UK (3Dfx)	carmavuk.zip	753506
Carmaggedon US (3Dfx)	c3dfx_us.zip	753250
Civil War	cw203_a.zip	524553
Civil War	cw203_b.zip	280375
Civil War	cw203_c.zip	802898
Creatures	creatur2.zip	1957557
Creatures	creatrv2.zip	1079478
Creatures (NT)	creatrnt.zip	93326
EarthHex	earthhex.zip	6385
F18	f18_301b.zip	3081980
Fire Fight	ff12up.zip	1336462
Fire Fight	ffsw12up.zip	1590848
FPS: Golf	golfbeta.zip	1475805
FPS: Golf	golfpt15.zip	1488835
GL Quake	glq8_09.zip	276369
GL Quake	glq8_27.zip	276803
Imperium Galactica	igupd12e.zip	503938
Jelly Fish	jellyfis.zip	285053
KKND	kkndv1_2.zip	1485025
Siege Pack	lotr2sg1.zip	504409
LOTR2: Siege Pack	l2siegep.zip	542864
Over the Reich	otr11.zip	783178
POD	pwr.zip	1838208
Red Alert	ra108usp.zip	1190941
Rogue (GLQuake)	roguegl.zip	2101831
Stars!	st26b26f.zip	399888
Stars!	st26d26f.zip	368904
Stars!	st27027b.zip	390761
Stars!	st27b27f.zip	368184
Stars!	sw0210.zip	623663
Tomb Raider	s3tomb.zip	352163
Tomb Raider (Mystique)	tomb_mys.zip	439197
Tomb Raider (Power VR)	tombpvr.zip	1090157
(VooDoo RUSH)	tombrush.zip	363362
Warcraft 2	war2_140.zip	1253208
Wipeout XL	woxlnetb.zip	456504
WIR	wir13x.zip	180122
ZPC	zpc.zip	430585

Cheaty

Nazwa	Plik
Callahan's Crosstime Saloon	callahan.zip
Dark Colony	dkcoltrn.zip, dccheat.zip
Faery Tale Adventure	fta2-gw.arj
Cheat Pack	chtpck07.zip
Imperialism	imper.zip
Mass Destruction	masdesgw.zip
Need for Speed	n4s2ucv.zip
Raiden 2	raid2cht.zip
Realms of the Haunting	roth-uhs.zip
X-COM 3: Apocalypse (MapEdit)	mexcomap.zip



Druga po Lwie Leonie gra firmy Leryx Longsoft ambitnie staje w szranki z Warlords i Heroes of Might and Magic



Nowa przygoda George'a w Broken Sword 2 jest łudząco podobna do Indiany Jonesa 4, ale wychodzi jej to tylko na zdrowie



Horror z PlayStation na PC. Wymaga karty 3Dfx. Przeraża fabułą i oprawą graficzną. Przygodówka od lat 18



Do kloniarzy C&C dołączył kultowy Ron Gilbert. Jego gra Total Annihilation nie wnosi absolutnie nic nowego, powiela to co najlepsze w sposób doskonały

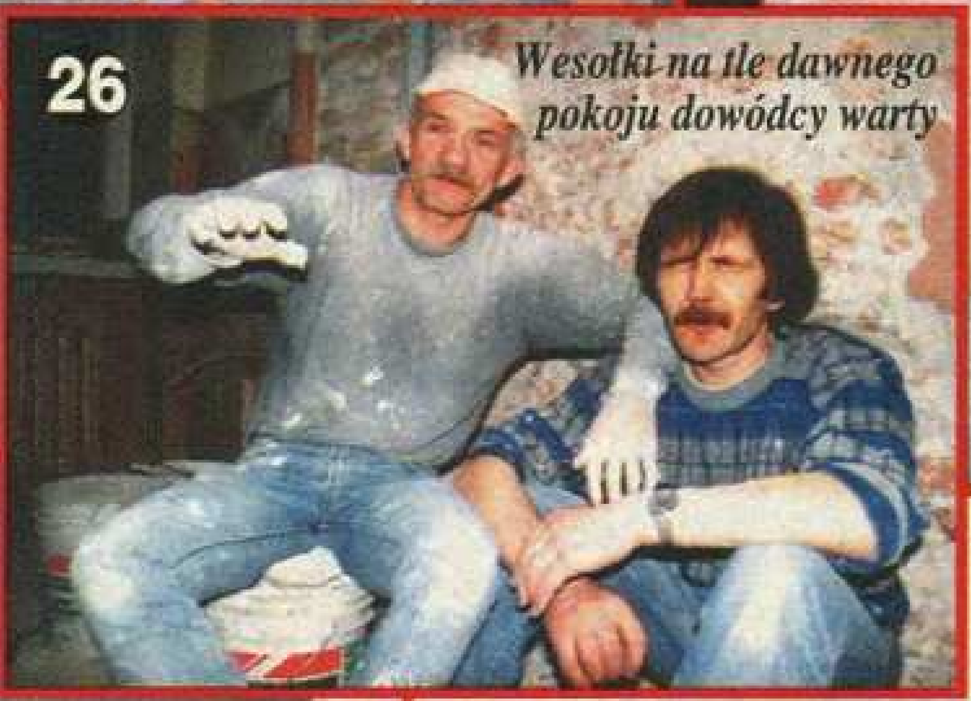


Efektownie, krwawo i zarazem bardzo interesująco wypada nowa zręcznościówka Take No Prisoners



Martinez i Pegaz na gruzach przyszłej redakcji. Wbrew plotkom zbudowaliśmy ją od zera





Wesołki na tle dawnego pokoju dowódcy warty



Po dwóch nockach już nic się nie chce...



Gotowe trzeba oblać w fachowym gronie, co nie, Kaszpir?



To wprawdzie jeszcze nie pięćdziesiąt lat, ale „tylko" pięćdziesiąty numer. Ponad cztery lata nieustannego kołowrotu. Taki skromny jubileusz skłania do refleksji i spojrzenia w przeszłość. Od momentu startu (16 marca 1993 r.) dzieli nas ładny kawałek czasu, chociaż wydaje się, że było to tak niedawno. Dla niektórych spośród naszych czytelników to połowa, albo i całe ich dorosłe życie.

Przez ten czas zrobiliśmy dużo, ale najważniejsze jest chyba to, że byliśmy prekursorami na wielu polach. Pierwsi wyjeżdżaliśmy do Londynu na ECTS, nawiązywaliśmy kontakty i drukowaliśmy obszerne raporty z tego co dzieje się u producentów. Przekonywaliśmy, że w Europie Wschodniej naprawdę są komputery. Goniliśmy za nowościami i wprowadziliśmy rzetelny dział newsów. Chyba jako pierwsi wydawaliśmy Cover Dyski, a potem Cover CD. Zapuściliśmy się też na targi E3 do USA. Jako jedyni w branży gierkowej wydajemy serię książek dla graczy – KOMPENDIUM WIEDZY.

SECRET SERVICE powstał z potrzeby serca. Założyli go ludzie, którzy nie wiedzieli, że z dwoma komputerami i starą drukarką jest to niemożliwe. Lokal zbudowaliśmy sami, odbudowując zdemolowane pomieszczenia dawnej wojskowej wartowni, komputery były własne, a w głowach wojna.

Z powstaniem SS nierozerwalnie związany jest jeszcze pewien człowiek, którego nazwiska być może już dziś nikt nie pamięta. Był to ówczesny prezes Spółdzielni Bajtek – Jarosław Młodzki, który wykurzając nas z Top Secretu (naszego pierwszego dziecka), wywołał pośrednio wszystkie przyszłe wydarzenia. Jesteśmy mu za to bardzo wdzięczni.

Pierwszy numer SS, który wystartował do kiosków w marcu 1993 r., tworzyli: Martinez, Pegaz Ass, Doc, Betut, Junior, User Jama, CSL. Potem ludzi przybywało, redakcja się rozrastała, pismo rosło w siłę. Co miesiąc przychodzili nowi wspaniali ludzie z nowymi świetnymi pomysłami. Czas leciał, przynosząc kolejne numery.

Przez te cztery lata przez redakcję przewinęło się blisko 50 osób. Niniejszym chcemy oddać pokłon ich pracy. Spisaliśmy więc wszystkie nazwiska kołaczące się po zakamarkach głowy i po kilka słów na temat każdego z nich, w kolejności pojawiania się w zespole. Jeśli ktoś został pominięty, serdecznie przepraszamy – pamięć już nie ta.

SS'01 tworzyli: Martinez – Marcin Przasnyski ❶ Bardziej wielozadaniowy od Windowsów i zdecydowanie mniej się zawiesza. Historia polskiej prasy komputerowej, zaczynał razem z Bajtkiem 11 lat temu. Współpomysłodawca i założyciel wraz z Waldemarem Nowakiem magazynu Top Secret (obaj zresetowani potem przez ówczesne władze), a następnie Secret Service. Człowiek instytucja o pamięci przekraczającej pojemność niejednego serwera. Do dziś Redaktor Naczelny SS – absolutnie nie do zastąpienia.

Pegaz Ass – Waldemar Nowak ❷ Autor szaty graficznej Secreta i pedantyczny copywriter. Wymyślił i prowadził SUPERY. Autor wszystkich podpisów pod screenami. Przy każdej okazji tworzy dokumentację fotograficzną. Nadal główny grafik w wydawnictwie, wyrocznia w sprawach elegancji i estetyki, dodatkowo Redaktor Naczelny w ANIMEGAIDO.

Junior – Andrzej G. Baciński. Na początku działalności pisma był najbardziej zorientowany w sprawie nowości. Wszystkie przygodówki SIERRY znał na pamięć.

Doc – Lech Kalwas. Parę lat temu opracował model pisania o strategiach, który wcielony w życie funkcjonuje do dziś. Ściągnął do redakcji większość osób z tzw. drugiego składu, czyli Bergera, KaYtecka, Pejotla, pośrednio też Gulasha. Śmiało można przypuścić, że Napoleon łomocząc całą Europę w XIX wieku korzystał z opisów Doca. Bez niego takiego pisma jakie znacie by nie było. Na co dzień pisze prawdziwe strategie dla takich drobnych firm jak Telekomunikacja Polska S.A. czy Polskie Sieci Elektroenergetyczne.

Andreas Kissel – Andrzej Kisiel. Znawca wszelkiego wojskowego sprzętu latającego, pływającego i jeżdżącego oraz akustyk jakich mało. Nigdy nie grał na komputerze, pisał o sprzęcie wojskowym na kartkach. Obecnie Redaktor Naczelny miesięcznika „Audio".

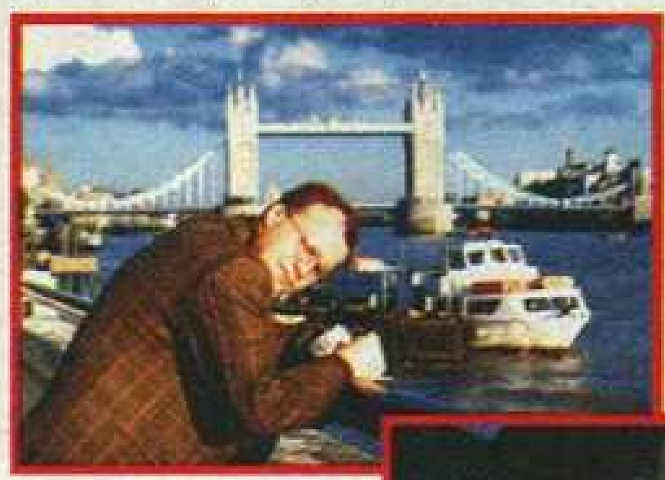
Master – Piotr Kos ❸ Przez długi czas ciągnął Tipsy oraz dział Atari aż do śmierci tegoż. Potrafił wykrzesać z siebie takie teksty, że jedna połowa redakcji leżała zamroczona (Pegaz), a druga zwijała się ze śmiechu (Martinez).

User Jama – Jacek Marczewski ❹ On pierwszy zaczął pisać o kultowych filmach (Star Trek) oraz sprawach okołogrowych. Wymusił wprowadzenie szpalt komentarza przy swoich opisach, był niejako prekursorem recenzowania gier. Wymyślił i prowadził dział sprzętowy, Savegamer'a oraz kącik z Nieśmiertelnościami. Obecnie Red. Naczelny miesięcznika Reset.

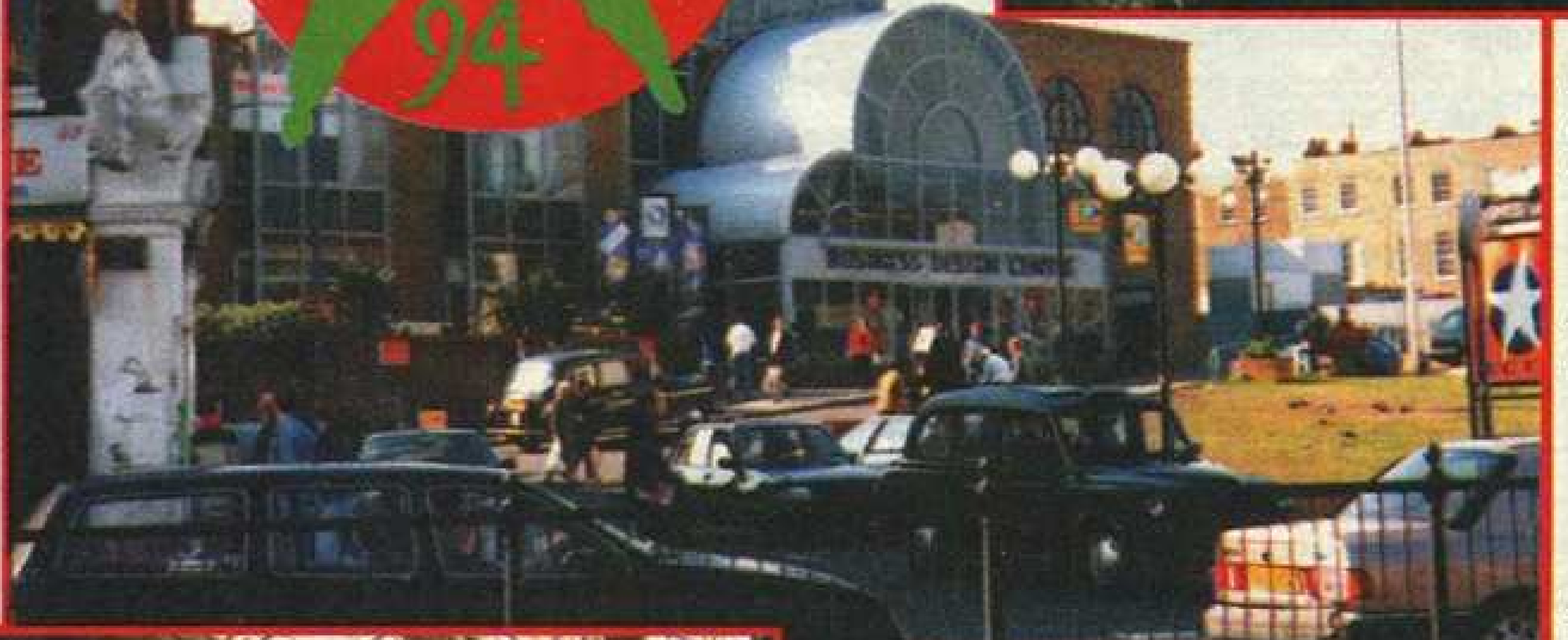
CSL – Konrad Olszewski. Wspierał nas du-



Martinez wrzuca funta do Tamizy z nadzieją, że jeszcze tu wróci



A statki buczą...



ECTS też się rozwijał, zaczynał od małej halki w odległej dzielnicy Londynu



Samantha Flint z Sierra On-Line, nasz pierwszy poważny kontakt na Zachodzie







Regularnie od 1994 roku jeżdżąc na ECTS niechcący zmusiliśmy cały polski światek gierkowy do wydawania pieniędzy na bilety do Londynu



Pierwszy Cover Disk w Polsce

chowo, włamywał się do redakcyjnej sieci, kilka razy zawirusował nam komputery. Opisał ze dwie gry, stanowczo wolał assembler. Obecnie pracuje w CD Projekt.

Betut – Mateusz Przasnyski ❺ W trudnych chwilach zawsze można było na niego liczyć. Robił za maszynistkę, recenzenta, kierowcę, sekretarkę, korektora, zastępcę szefa – i wszystko mu wychodziło. Potrafi też nieźle przyłożyć.

Gustav – Robert Rogowski. Gdyby nie żona i potomstwo, na pewno by się rozpisał. Obdarzony diabelskim poczuciem hu-



Wizyty w kabinie pilotów należą do rytuału redakcyjnych wyjazdów. Pozdrawiamy całą obsługę PLL LOT!



Pierwsza ulotka promocyjna nowego pisma. Gdyby nie Wy, pewnie by nas nie było

50 LAT SS

OPS! 50 NUMERÓW



moru, pomagał nam w konfigurowaniu opornego sprzętu. Od nas przeszedł do Kompanii Muzycznej Pomaton. Obecnie szef firmy Net Music.

Virus – Tomasz Rogowski. Brat powyższego, zna biegle norweski, pilotuje szybowce i gra w golfa. Zajmował się symulacjami lotniczymi, niestety szybko znudził się pisaniem.

WtP – Paweł Sikora ❻ Uznany guru sprzętowo-programowy, nasz dobry kumpel (a nawet więcej). Wzywamy go kiedy już nic nie pomaga, sprzęt się sypie, a programy zawieszają. Gdy najszybszym znanym procesorem był 386, on już nosił w głowie schemat Pentiuma, a w plecaku lutownicę i twardziela z trzydziestoma partycjami. Jeśli na świecie jest ktokolwiek, kto potrafi wynegocjować protokół PPP gwiżdżąc przez zęby do słuchawki, to właśnie on. Umie zbudować komputer z dwóch gwoździ i metra sznurka. Bez jego pomocy sprzęt w kilku stacjach telewizyjnych dawno by się rozsypał.



Pierwszy wyjazd na E3 do USA i nowe wyzwanie: skok przez Atlantyk. Konkurencja nie wytrzymała konkurencji...

Konrad Styrylski. Miłośnik symulatorów, pisał krótko, obecnie pracuje w Polskim Radio – nie zdążył dorobić się xyvki.

SS'05 i nowe siły: Pejotl – Paweł Jankowski. Pierwszy pisał na poważnie o grach ekonomicznych i managerach. Wymyślił i prowadził Aloha! Internet. Zna w sieci takie miejsca, że... strach się bać. Przechodził okres wypaczeń i przeszedł. Obecnie pisze głównie do ANIMEGAIDO.

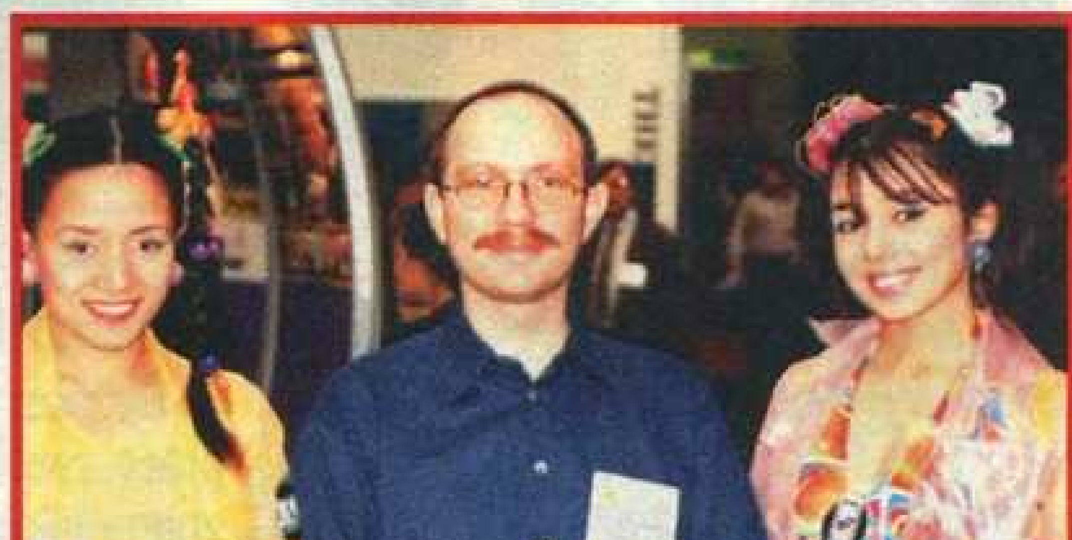
Kayteck – Kamil Mętrak. Znawca, wręcz koneser dobrych gier, do tego maniak realistycznych symulatorów. Dzięki niemu dziesiątki tysięcy młodych ludzi nauczyło się latać z głową i rozumieć gry jako extra rozrywkę. Opętany, nawiedzony i wybuchający pomysłami, chociaż nieśmiały, wymiata na rowerze górskim jak nikt. Obecnie na stypendium w Resecie ;).

SS'06, skład się powiększa: MrGregor – Grzegorz Stępień. Wpadał do nas z wypiekami raz w tygodniu, przynosząc artykuły pisane na lekcjach, na kartkach z zeszytu. Niektóre nawet poszły do druku. Ciekawe co teraz robi? Dziś może mieć już ze 14 lat.

SS'07, jest nas znowu więcej: Plexiglass – Piotr Lutostański. Wywracał każdą grę na lewą stronę i nie zostawiał na niej suchej nitki. Najbardziej jednak lubił grać w brydża i szybko porzucił komputer na rzecz żywych partnerów – został Mistrzem Polski or something...

SS'09, ujawniają się talenty: Victoria – Anna Maria Woźniak. Podówczas pracowała w „Wiedzy i Życiu", a po godzinach wpadała do nas. Uwielbiała grać w DOOM'a, zwłaszcza nocą. Robiła najpaskudniejszą kawę na świecie, która w godzinach porannych wskrzeszała steranych SSowców.

SS'10: C(w)alineczka – Andrzej Cwalina ❼ Do momentu pojawienia się Andrzeja, patrzyliśmy na RPG z niezrozumieniem. On zupełnie zmienił nasze poglądy. Potrafi przejść nawet te najdłuższe, najtrudniejsze, najbardziej niemożliwe. Wyniósł z domu niesłychaną chęć pomocy innym – kochamy go za to. Fotograficzna pamięć. Wyrwał Krupika na żonę.



Berger – Dariusz Góralski. Człowiek, który dokładnie wie czego chce od gier. Zajmuje się tylko strategiami. Pisał zawsze z głębi samego siebie, a duszę gier przelewał na papier. Prawdziwy historyk wojskowości ze Sztabu Generalnego WP. Na chwilę zbłądził, ale już wrócił.

Micz – Piotr Mańkowski ❽ Rozruszał u nas dział Newsów, czyli Rzut Okiem. Z pasją gonił za każdą nowością. W swoich najlepszych latach wypluwał teksty na kilogramy. Prekursor dyskusji na łamach SS. Miłośnik przygodówek, odrzucał z obrzydzeniem wszelkie zręcznościówki, w tym mordobicia, jako niegodne jego osoby. Obecnie vice-Naczelny w Resecie.

Wicik – Bogdan Wiciński ❾ Amigowiec z krwi i kości, miał chyba z 10 tysięcy dyskietek. Granie było zawsze u niego na którymś tam miejscu, po korzystaniu



❷

Kobiety, kobiety, kobiety...







Pegaz w wolnych chwilach dorabia w polu











z życia. Zakochany w piłce nożnej, kat SENSIBLA, spiritus movens gier grupowych. Obecnie prowadzi firmę płytową S.M.A.K. Records, specjalizującą się w muzyce Hip-Hop.

SS'11: PooH – Paweł Chmielowiec. IQ powyżej dwusetki i niepozorny wygląd. Potrafił opisać każdą grę na każdą platformę, a tym samym zapełnić dowolną ilość miejsca. Najczęściej było to nie na temat, ale czytało się świetnie.

G1200 – Marcin Gutkiewicz. Drugi, równie niepozorny kolega (papużka nierozłączka PooH'a), miał talent do rozwalania platformówek. Przechodził każdą, do samego końca. Wysławianie się na papierze niezbyt mu szło, ale live potrafił ściemniać jak mało kto. Obecnie robi chyba w Gamblerze.

SS'12, ten numer się pamięta: Gulash – Marcin Kamil Górecki ⑫ Gulash to po prostu Gulash. Kolejny człowiek instytucja. Stworzył mordobicia w umysłach setek tysięcy Polaków. Mimo długiego stażu wciąż jest napalony na wszystko, a przez to nieobliczalny. Miał pierwszego Gravisa w Polsce. Gdy tylko pojawiło się PlayStation, sprowadził je sobie z Japonii za 30 baniek. Na wieść o projekcie nowych polygonów w jakimś wschodnim mordobiciu, gotów przejechać 2000 mil po 3 screeny. Obecnie dodatkowo Redaktor Naczelny magazynu konsolowego NEO.

SS'14: Bamse – Piotr Pawlak ⑪ Wiecznie senny człowiek, ożywiał się tylko na dźwięk słowa SIERRA. Ze stoickim spokojem przechodził wszystkie, zwłaszcza najtrudniejsze przygodówki. Naprawdę dobrze pisał – krótko i na temat. Obecnie w Resecie.

Harti – Adam Wieczorek. Zakochany w C–64 koder scenowy; do ostatniej chwili pisał gry, a dla SS opisy. Przechodził najtrudniejsze zręcznościówki. Studiował język tybetański, a potem odmianę wietnam-



Mimo że kot, nazywa się Rybka. Jako maskotka ma ciężkie życie

Pamiętacie premierę filmu MK?





Micz i User, znani SS-owi dyskutanci, zafundowali nam ciążę – małemu nadano imię Reset. Pozdrawiamy całą redakcję

Hity 50-lecia

O nich nie zapomnimy !

Co roku pojawia się multum nowych pozycji. Jedne nas żenują, inne bawią, a jeszcze inne głęboko zapadają w pamięć, niekiedy stają się nawet przedmiotem powszechnego pożądania wybladłych, wychudzonych i zaokularzonych miłośników komputerowej rozpusty. Cóż takiego siedzi w grach, czym nas zachwycają? Historia pokazuje, że nie ma konkretnej recepty. Najczęściej rolę odgrywa innowacyjność, ale często urzeka nas po prostu niezwykły klimat, czy niesamowita historia. Kiedy indziej chodzi o coś nieuchwytnego, coś, co trzyma nas godzinami przed ekranem komputera. Rzadko jest to śliczna grafika – to wystarcza na krótko. Zwykle trudno jest ocenić, która gra zapisze się trwale w dziejach elektronicznej rozrywki – jedynym uczciwym sędzią jest czas.

Poniżej chcielibyśmy przedstawić kilka takich właśnie wiekopomnych tytułów, które to kolegialnie wybraliśmy w naszym redakcyjnym gronie.

ALONE IN THE DARK – 1993

Trójwymiarowa postać na tle statycznych lokacji, pokazywanych ze zmieniających się kamer – pomysł iście genialny. Dzięki perfekcyjnemu dopracowaniu ujęć i rozplanowaniu akcji, autorom udało się osiągnąć atmosferę grozy, o której dziś wiele gier „horrorowatych" może jedynie pomarzyć. Smaczku dodawały wszechobecne motywy z mrocznej prozy Lovecrafta, w której upowszechnieniu INFOGRAMES miał ogromny udział.



ANOTHER WORLD – 1992

Bohater gry na skutek wypadku przy pracy przenosi się w kompletnie nieznane miejsce. W obcym, tajemniczym



świecie walczy z wrogimi istotami, ale także odnajduje przyjaciela. ANOTHER WORLD to przede wszystkim niesamowity klimat, tworzony przez prostą, ale bardzo sugestywną oprawę graficzną oraz niezwykłe udźwiękowienie (a były to czasy, gdy o 16–bitowym PC nikt jeszcze nie marzył). Żaden z graczy nigdy nie wymaże ze swej pamięci obrazu odlatującego na końcu gry smoka.

CIVILIZATION – 1992

Któż nie zna CYWILIZACJI?! Dzięki temu produktowi nazwisko Sida Meiera jest znane każdemu szanującemu się graczowi. Gra dawała



ogromne możliwości decyzyjne, zarówno ekonomiczne, jak i strategiczne, a przy tym wszystkim była zadziwiająco prosta w obsłudze.

COMANCHE – 1992

W owych czasach grafika gier symulacyjnych prezentowała się nad wyraz mizernie: królowały „gołe", nie cie-





Staramy się o rodzinną atmosferę. Święta, urodziny, imieniny spędzamy razem i robimy sobie zdjęcia do albumu







skiego. Zniknął razem z C–64 i wszelki ślad po nim zaginął.

SS'18: Kochaś – Piotr Kochański. Opisywał strategie, strasznie narwany i kłótliwy, trudny miał charakter, ale wiele nas nauczył. Próbował wszystkich wyrzucić i przechwycić SS dla siebie.

SS'20: Orin – Tomasz Sękulski. Scenowicz, fan C–64, nawet jak zepsuł mu się Commodore to pracował na emulatorze na PC ze stacją 1571 podłączoną do Centronicsa. Dużo kodował, przechodził trudne gierki, dużo pisał.





SS'29: Mr. Root – Robert Korzeniewski ⓬ Ojciec chrzestny mangi w Polsce. Wtłoczył ją też na łamy SS. Zacięty Amigowiec, wciąż upgrade'uje swoją czterotysiączkę (ostatnio do Macintosha). Gra niewiele, ale wszystkich zaraża pasją do anime i zwariowanymi pomysłami. Na jego wyglądzie odcisnęła piętno anime–ewolucja i coraz bardziej przypomina Tenchiego. Ludzi pamięta jedynie z twarzy; kiedy trzeba, jest bardzo pomocny.

SS'32: Mamut – Maciej Ogiński. Przedstawiciel trzeciego pokolenia graczy, chyba najmłodszy stały dziennikarz w Polsce, Spectruma ani Amigi nie pamięta, dzięki temu ma nieskażone spojrzenie na gry. Stworzył i prowadził kącik X–Files, opisywał zakręcone gierki, tworzył niekończące się opowiadania. Nieźle było! Obecnie na rozstajach dróg.

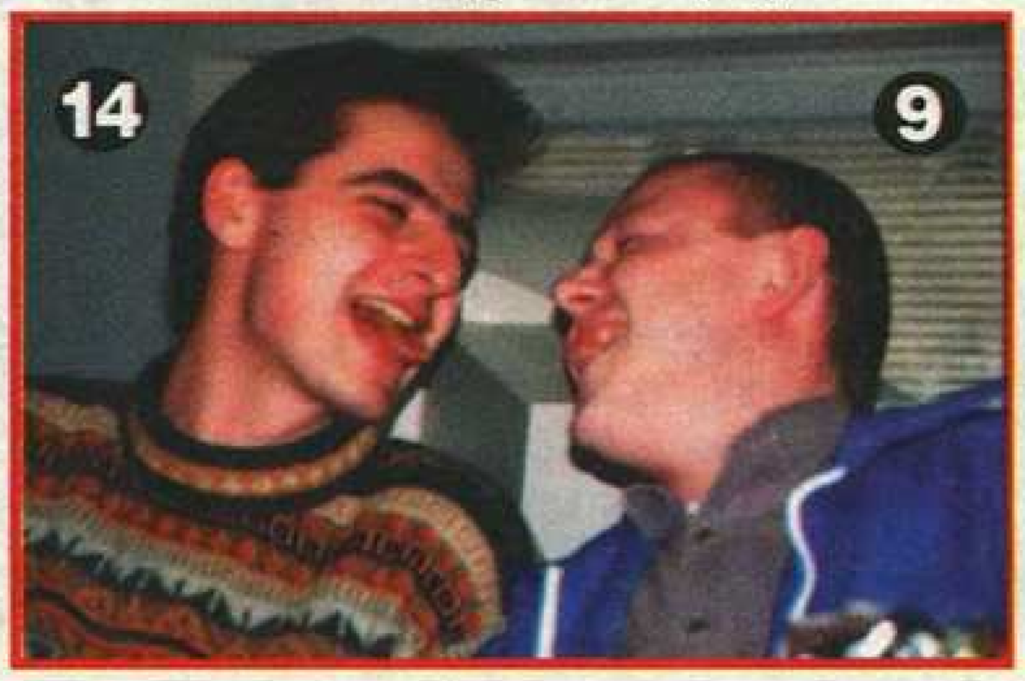
SS'38: Banana Split – Krzysztof Papliński ⓭ Ten młody zdolniacha grał we wszystko co się rusza, jeszcze długo zanim pojawił się w SS. Kocha cyberpunk i pierwszy wlożyłby sobie wtyczkę w tył głowy gdyby się tylko dało.

Mieszkał cztery lata w Chinach. Pisanie było zawsze jego powołaniem, obecnie studiuje dziennikarstwo, dodatkowo udziela się w magazynie Cinema i w telewizji Polsat.

SS'41: Joseph – Łukasz Bura ⓮ Zaczynał od C–64, przeszedł etap Amigi, by skończyć na PC. Debiutował w Krusty Klubie pisząc jako Pocharatka. Jak to ktoś określił „swój chłop". Dzieli ludzi na dwie kategorie: smutasów i resztę. Wraz z Wicikiem rozruszali koszulki, plecaki itd. Niespożyta energia – można by go nosić przy sobie jako „lekarstwo na całe zło".

SS'42: Hunter – Rafał Gałecki. Jak pozbyć się Huntera z życia publicznego? Wystarczy odpalić mu dowolne RPG, którego korzenie sięgają początku lat 80–tych. Z głowy na trzy dni... Do reszty rzeczywistości, szczególnie pozawirtualnej, odnosi się z niechęcią. Szybko się

Duch dawnego OnaniSoft żyje



przyjął w redakcji, dzięki swoim niezwykłym zdolnościom adaptacyjnym. Przyszedł do nas z redakcji Magii i Miecza.

SS'43: Merlin – Dominik Kruk ⓯ W piśmie zadebiutował opisem do TOMB RAIDER, którego jest zagorzałym fanem.

21 urodziny Gulasha przeszły do historii. Była taka zadyma, że wszyscy się pochorowali



niowane płaszczyzny. Wtedy nadszedł COMANCHE. Nie był on co prawda czystym symulatorem, ale to chyba tylko przysporzyło mu większą ilość wielbicieli. Engine oparty na fraktalach umożliwił wreszcie stworzenie terenu, w którym góry nie przypominały już egipskich piramid. Gra wyglądała tak niesamowicie, że każdy chciał ją mieć



– niewinne ludki trzymające w swoich domach komputery klasy 286 czym prędzej udawały się do sklepów po nowy sprzęt. Era 386 DX z 4 MB pamięci zaczęła się od COMANCHE.

DIABLO & QUAKE – 1996

Kogoś może zastanowić, co te dwie gry mają ze sobą wspólnego. A jednak mają – chodzi o grę w Internecie. Twórcy DIABLO udostępnili własny, darmowy serwer tej gry – Battle.net, natomiast ID SOFTWARE – producent QU-



AKE – dał możliwość łatwego tworzenia własnych serwerów. W obu przypadkach zaowocowało to gigantyczną subkulturą graczy internetowych: tworzeniem się wszelkiego rodzaju klanów, organizowaniem spotkań z turniejami oraz ogromną ilością prywatnych stron WWW dotyczących tych gier. Oba tytuły trudno nazwać tymi, które zapadły w pamięć – w końcu wciąż w nie gramy. Nie mamy jednak wątpliwości, że nie zapomnimy o nich...

DOOM – 1993

Strzelanina trójwymiarowa z bohaterem pierwszoosobowym. Można powiedzieć, że prekursorem był WOLFENSTEIN 3D, tylko co z tego? Dopiero DOOM urósł do miana gry kultowej. W końcu nie przez przypadek ten typ gier często nazywa się „doomopodobnymi". DOOM w sposób ultrasugestywny oddawał atmosferę walki w zapełnionym piekielnymi maszkarami świecie. I nie jest tu ważne na ile prezentowana grafika była efektem tricków – liczył się efekt, a ten zabijał. Wy-



posażony w możliwość gry po sieci, DOOM stał się prawdziwym przekleństwem niejednej poważnej firmy.

DUNE 2 – 1993

Pierwsza PeCetowa strategia czasu rzeczywistego podbiła serca



tysięcy graczy na całym świecie. Świeży pomysł, świetne wykonanie, a także nawiązanie do znanej serii książek s–f i filmu Davida Lyncha (taki Tarantino lat osiemdziesiątych) o planecie Diuna – musiało zadziałać. Jakiś czas później zaczęli pojawiać się naśladowcy. Dziś gatunek ten jest jednym z najpopularniejszych, bo któż nie zna WARCRAFT czy C&C?

FIFA SOCCER'96 – 1995

Pierwsza piłka nożna wprowadzająca kilkanaście punktów widokowych z kilkunastu kamer podążających za piłką. Gra dokonała przełomu w dziedzinie symulacji piłkarskich – zerwała



ze schematami ograniczonego ruchu zawodników po boisku, wprowadziła efekt trójwymiarowości czym zwięk-





Stage diving w wykonaniu Gulasha, PlayBox'96



Najkrótsza ekspozycja świata – stoisko wytrzymało jedynie kilkadziesiąt minut kontaktu ze „zwiedzającymi"



Publicznie pojawiamy się rzadko, a jeśli już, to z fasonem. Powyżej Labirynt'96, poniżej PlayBox'97







Obecnie wolny strzelec międzykategoriowy. Można go spotkać na Battle.net i serwerach QUAKE. Stara się jak może.

SS'45: Krupik – Aleksandra Kaca... już Cwalina (16) Pierwsza kobieta–autor. Tchnęła w skostniałą i chłopską formę SS'a nowe życie, sławna ze swych krytycznych wypowiedzi na temat niektórych gier. Najczęściej trafia w dziesiątkę i wówczas wszyscy gratulują jej kobiecej intuicji i przenikliwości.

SS'46: Rif i LMK – Rafał Frąckiewicz i Leszek M. Kujawski. Zgrany team wyjadaczy, bracia syjamscy. Gdy jeden ogląda Star Wars, drugi oblatuje nowy symulator. Potem opowiadają sobie wrażenia i zamieniają się rolami. Star Wars mogliby nakręcić od nowa... Z nami kontaktują się tylko wirtualnie przez Internet.

Decybeliusz – Maciej Michalski. Zgred z inwencją, delektujący się postępującym analfabetyzmem naszego społeczeństwa. Poza płodzeniem własnych recenzji redaguje teksty, jego rady w zakresie pisania są wielce pomocne. Sam nie przyznaje się do zbytniego umiłowania gier komputerowych, ale wydatnie pomaga ciągnąć ciężki wóz roboty redakcyjnej. Od kilku miesięcy z powodzeniem kręci Przeciekami.

SS'49: Banzai – Mateusz Ożyński. Może nie fanatyk, ale na pewno człowiek wysoce zaangażowany. Brak mu podzielności uwagi – a może po prostu nie lubi jej dzielić? Zagorzały fan SS, człowiek pióra, prowadził tak znakomitą gazetkę szkolną, że mało nie wyleciał z liceum. Obecnie jest u nas na testowaniu.

Miguel – Michał Gołębiowski. Niepozorny fan heavy–metalu, DIABLO, śmiercionośnych klimatów oraz Internetu. Nie wiadomo, czy nie jest nawet S–M. Szybciej pisze niż mówi.

Tommy – Tomasz Nowak. Redakcyjny webmaster, uzdolniony człowiek, wykręcona osobowość, sieciowy krążownik i bomba nafaszerowana pomysłami. Bardzo czuły na punkcie produktów swojej pracy. Rzeźbi HTML–e i odgraża się, że jeszcze nam pokaże. Zobaczymy!

SS' 50: Von Radkovitsch – Radek Walczyk. Świeża krew, pozyskana, a nie odzyskana. Emanuje spokojem i opanowaną energią. Dopiero się okaże, co jest wart.

Mamoulian – XXX. Nasza tajna broń w walce ze światem zewnętrznym, agent dołu i angielski pacjent w jednym. Dysponuje największą znaną nam w Europie prywatną kolekcją kaset video i pism (skandynawski Private) dla hm... koneserów. Kosmopolita bez przynależności państwowej, włada perfekt czterema językami, ma kontakty na całym świecie, ukończył wszystkie RPG i przygodówki, jakie wydała rasa ludzka.

John Zabiyaka – XXX. Spec od mokrej roboty, istnieje jedynie wirtualnie w redakcyjnej sieci, brak ciała fizycznego nie przeszkadza mu w pisaniu.

Aktualna załoga wydawnictwa: Wiesława Daszkowska (17) – główna księgowa, bez niej puścili by nas już dawno z torbami.

Beata Gałka (18) – to ten aktualny aksamitny głos z telefonu, czyli trzecie pokolenie sekretarskie. Niby nic takiego nie robi ale gdy jej nie ma, przez jeden dzień wszystko się wali.

Agnieszka Drobina (19) – niezmordowana w walce o odzyskiwanie długów i reklamy.

Firmowy wypad do sąsiadów – Czesi są naprawdę mocni i mają świetne piwo!



szyła potencjalny repertuar zwodów i zagrań. Od czasu FIFA SOCCER 96 zmieniła się perspektywa myslenia o piłkach noznych na PeCecie. Dokonała największego kroku w historii gier piłkarskich ku zbliżeniu komputerowej symulacji do pierwowzoru boiskowego (tego z prawdziwą trawą).

MAD DOG MC CREE – 1993

Ludzie z AMERICAN LASER GAMES jako jedni z pierwszych zrobili rzeczywisty użytek z CDeków – na ekranie wyświetlały się prawdziwe sceny filmowe, a my, klikając myszką na wychylającym się zza barowej lady zbirze, mogliśmy zmienić bieg wydarzeń. Dziś takie gry nie cieszą się zbytnią aprobatą wśród graczy, niemniej wtedy MAD DOG wywołał istne szaleństwo. A warto pamiętać, że były to czasy, gdy rzadko który szczęśliwiec miał w swoim



komputerze napęd CD. Dla gracza nic jednak trudnego: ludzie przenosili grę na dyskietkach; zajmowała ich 67!!!

MORTAL KOMBAT – 1993

Mordobicia – to brzmi dumnie. Tylko co to były za gry przed nadejściem MORTAL? Spokojne, wyważone... MK zmienił wszystko. Rysowane i oszczędnie animowane postacie zostały zastąpione przez digitalizowanych, bohaterów. Nie było już żadnej



umowności – nie walczyliśmy animkami, ale ludźmi. Do tego, jak walczyliśmy! Jucha równo zalewała pole walki, z klatek piersiowych wyrywano serca, a zakrwawione kręgosłupy dyndały na wietrze. Było to autentycznie mocne, o czym niech świadczy fakt, że w kolejnych częściach, ilość przemocy była coraz bardziej ograniczana (kierunek ten ma zmienić MK 4).

PRINCE OF PERSIA – 1991

Nigdy przedtem, ani potem nie było czystej platformówki, która byłaby w stanie chociaż w części dorównać popularności PRINCE... Dzielny książę przemierzający korytarze orientalnych pałaców przykuwał do monitorów za-



równo dużych jak i małych. W to grali wszyscy! Nawet dziewczyny!!! Przy tym trudno tu mówić o jakimś przełomie: gra po prostu miała w sobie coś, co nie pozwalało się od niej oderwać.

SECRET OF MONKEY ISLAND – 1991

Klasyczna gra przygodowa. Przygody sympatycznego Guybrusha za-

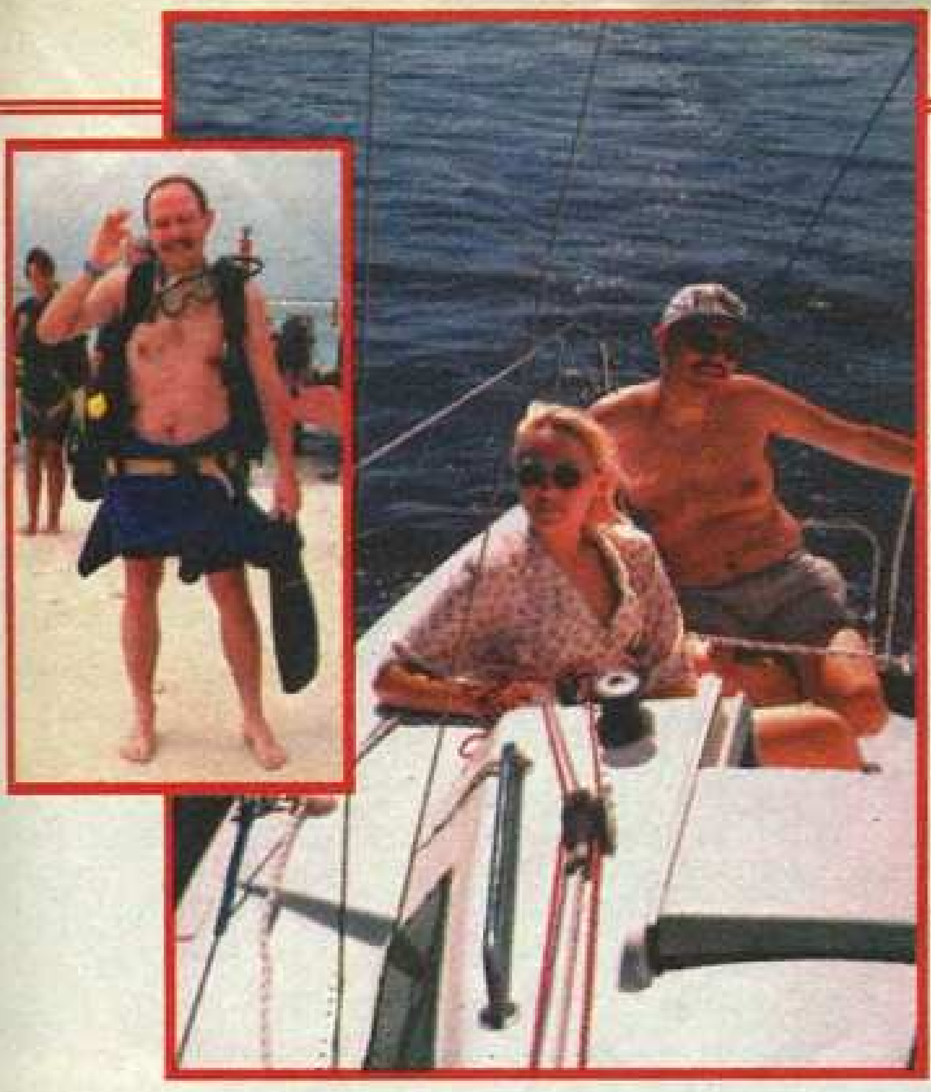


służyły sobie na ogromną popularność doskonałym scenariuszem, przepiękną grafiką i olbrzymią dawką świeżego humoru. Mimo upływających lat wciąż przez wielu uważana jest za najlepszą przygodówkę.

SYNDICATE – 1993

Nie da się ukryć, że produkt firmy BULLFROG wyprzedzał znacznie swoją epokę. Szybka, okraszona licznymi eksplozjami akcja, połączona ze strategicznym planowaniem działań czterech pół–cybernetycznych agentów wchłonęła bez reszty rzesze gierkowych maniaków. Na szczególną uwagę zasługuje grafika – aż dziw bierze, ile można wyciągnąć z 16 kolorów. W Polsce SYNDICATE był przełomem jeszcze pod jednym względem – była to pierwsza gra, która została przetłu-







W wolnych chwilach, których nie ma, obcujemy z naturą: nurkowanie, żeglowanie, rowery i zajęcia plenerowe. Te cztery zdjęcia na cztery lata to naprawdę dużo!



Pierwszy poległ Piekarnik, potem Martinez, a niedawno C(w)alineczka z Krupikiem. W kolejce oczekują: Beatka i Chmielarz. Reszta już niedługo pofruwa na wolności





Martinez klęczy przed Neptunem, królem głębin i jego nadobną żoną Prozerpiną – chrzest na płetwonurka

Jacek „Piekarnik" Piekarek (20) – tytan pracy i pomysłów technologicznych, gdyby nie zajmował się DTP to zostałby filozofem albo przynajmniej krytykiem czegokolwiek.



Adam Andrzejewski (21) – drugie cztery ręce na fotoskładzie, równie niezastąpiony.

Zbyszek Lewandowski – magazyn, wysyłki, dystrybucja, poczta, zaopatrzenie i jeszcze kilka innych rzeczy.



Dawna załoga: Danuta Boryczka – pierwsze pokolenie sekretarskie – kobieta z klasą...

Sylwia Łabęda (22) – druga sekretarka z okresu pierwszego Kompendium.

Andrzej Kozak – naprężył się i pękł...

Rafał Szymański – mącił u nas przez miesiąc, ale nie żałujemy.

Jarek Witkowski – Jwit, super-zdolny DTP'owiec – olał nas.

Wojciech – 7–dniowa kometa.

Nasze dobre duchy: Mamuśka B (23) – support żywnościowy oraz otucha w trudne dni. Bez niej by nie było SS'a, zresztą wiele by trzeba pisać.

Mamuśka M – druga kochana istota, do tego najlepsza korekta pod słońcem.

Słoń – instytucja wyższa niż Komitet Obrony Praw Człowieka.

Stary Martineza – twórca nazwy SECRET SERVICE, lotna policja na każdą okazję.

Adam „Pomorzanka" Pomorski (24) – kolejny człowiek instytucja, na co dzień władca w drukarni Weda. Słów brakuje, żeby opisać jego zaangażowanie w to co robi.

Andrzej „Miły" Czerwiakowski – wilk morski, który zna życie jak nikt, wie kiedy co powiedzieć.

Jacek „Pani" Bieńkowski – ulotna inspiracja duchowa i artystyczna.

Rafał Makaryk i Wojtek Wysocki (Studio Kwadrat) – kumple jeszcze z podstawówki, naświetlają nas dzień i noc.

Marcin Dobija – kumpel Martineza z przedszkola, pies na klony C&C.

Andrzej „Kaszpir" Kaźmirowski (25) – znawca wszystkich piwnic, strychów i tego co pomiędzy nimi. Gawędziarz jakich mało, zajmował się rozpijaniem załogi.

Krzysztof Sobota i Andrzej Żaczek (26) (Wesołki) – remontują jak się patrzy.

Tomasz „Młodzian" Młodziejewski – grawer w szkliwie nazębnym.

Adrian Chmielarz – ehehehe, Beavis.

Zbigniew „Kosior" Kosiorek – autorytet światowy od spraw PostScriptu i fontów.

Jacek Pawlak – niejedna noc przy naświetlarce.

Action Detal – najlepsze ceny w kraju.

Agnieszka „Inez" Lipka – wsparcie papierowe.

Janusz Kunatkowski – chodzący podręcznik „jak nie strzelić sobie w łeb".

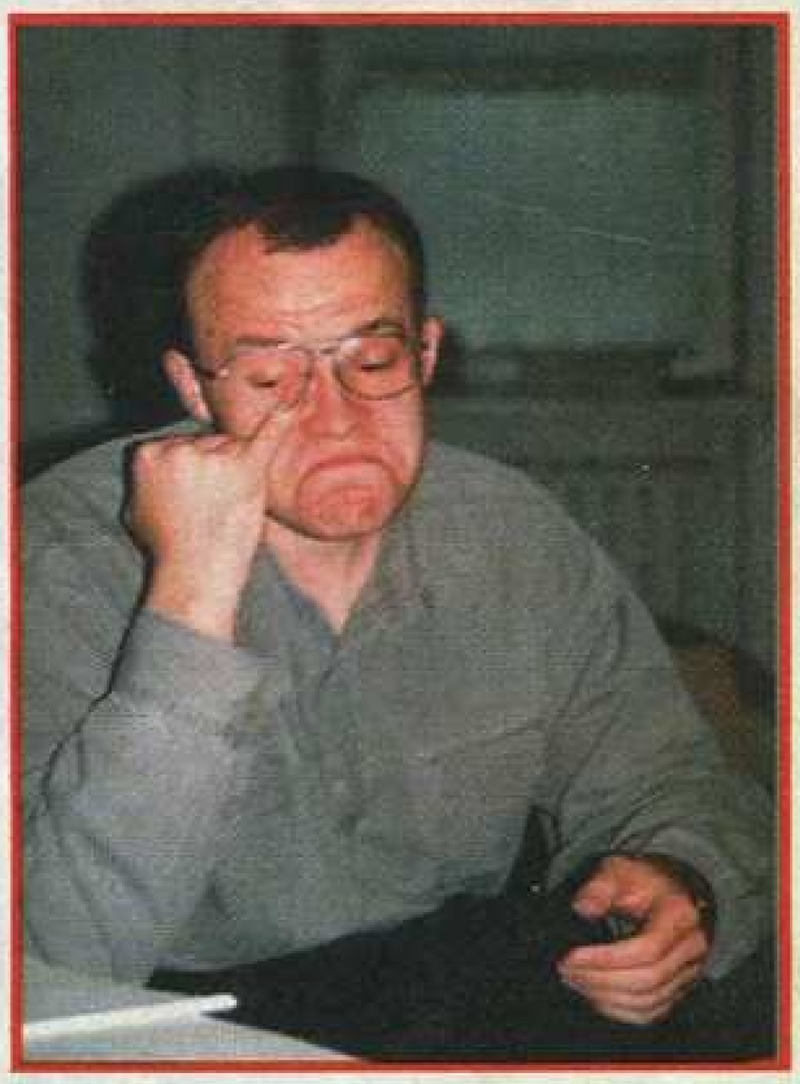
Wszystkie kobiety naszego życia – byłyście nam muzami...

Załoga z Rotomana – ekipy z obydwu drukarni, bez ich fachowości nie bylibyśmy tak ładnie drukowani.

panie Ewa, Zosia i pan Remek – kochani ludzie z Unipromu, którzy potrafią czytać w naszych myślach.

Wszystkich Was kochamy i dziękujemy Opatrzności za to, że nasze drogi się skrzyżowały.





Cholera, aż łza się w oku kręci...

maczona na nasz rodzimy język. Poza tym, chyba nikt nie zrobił później tak doskonałych żywych pochodni...

WING COMMANDER 3 - 1995

Z tą grą kojarzy się głównie pewna suma pieniędzy: konkretnie 4 miliony dolarów. Budżet gry jeszcze nigdy przedtem nie był tak duży. WC3 oferował wysokiej jakości sekwencje filmowe ze znanymi aktorami, jednak



najważniejsze jest tu, że nie były to po prostu przerywniki, tak powszechne w początkowej fazie popularyzacji CD-ROM. Na przebieg filmu mogliśmy wpływać poprzez odpowiednie rozmowy z ludźmi i podejmowanie konkretnych decyzji. W rezultacie błędny krok mógł doprowadzić nas do ostatecznej porażki – tak wyglądały początki filmu interaktywnego.

Opracował: Banzai

Konkurs Jubileuszowy

Jest trudniejszy niż konkursy „Audiotele" i łatwiejszy niż tematy z historii literatury w „Wielkiej Grze".

Nagrody rozlosujemy oczywiście wśród tych, którzy do 1 grudnia br. nadeślą bezbłędne odpowiedzi. Na szczęśliwców czekają:

- **konsola Sony PlayStation**
- **akcelerator voodoo 3Dfx**
- **stacjonarny skaner kolorowy Primax**
- **20 oryginalnych gier na PC**
- **10 specjalnych, złoconych numerów SS'50 z autografami całej bandy.**

Uwaga!!! W losowaniu uwzględniamy tylko odpowiedzi nadesłane na kartach pocztowych, na których zobaczymy naklejony, wycięty z numeru „konkursowy rożek" (patrz: prawy dolny róg tej strony ze stylizowaną liczbą 50; instrukcja obsługi: rożek odciąć i nakleić na kartce pocztowej w widocznym miejscu). Zarówno odpowiedzi, jak i własne imię, nazwisko oraz adres prosimy wypisać czytelnie, koniecznie DRUKOWANYMI LITERAMI. Na odpowiedzi czekamy do 1 grudnia, a wyniki konkursu ogłosimy na Sylwestra, czyli w noworocznym, styczniowym SS'52.

Pytanie 1

Przyjrzyj się uważnie poniższym screenom i podaj pełne tytuły gier, z których one pochodzą.





Pytanie 2

Który spośród autorów recenzujących gry w SS jest kobietą? Podaj jej ksywę.

Pytanie 3

Poniższy fragment pochodzi z opisu pewnej gry. Odgadnij i podaj jej tytuł oraz autora tego opisu (jego ksywę):

„Klucz do drzwi umieszczonych pod sfinksem znalazłam na jego głowie. Przepłynęłam pod wodą do kolejnego pomieszczenia, a następnie dostałam się na jego szczyt. Znajdująca się tam dźwignia otworzyła zapadnie wokół posągu psa. Pantery profilaktycznie zastrzeliłam z góry. Ruszyłam korytarzem, w którym szalała mumia. Po przesunięciu dźwigni, piasek odsłonił przejście."

■ ■ ■

Karty pocztowe z odpowiedziami należy wysyłać pod adresem redakcji:

SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Powodzenia!

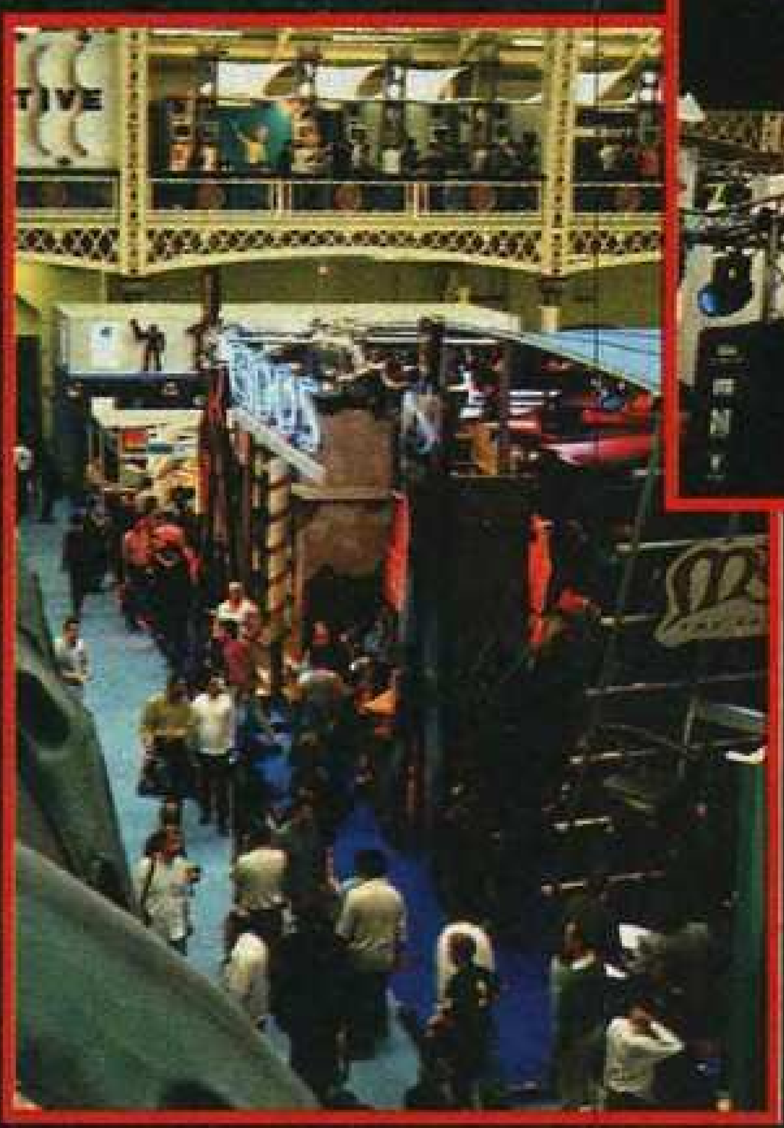


Przed wejściem brygada z Telstara walczyła z Virusem

Ci uroczy dżentelmani pochodzą z kosmosu (Fifth Element), a to rude straszydło – z Ukrainy

Informacja dla dociekliwych: zdjęcia są tegoroczne, tylko dekoracja nieco stara...

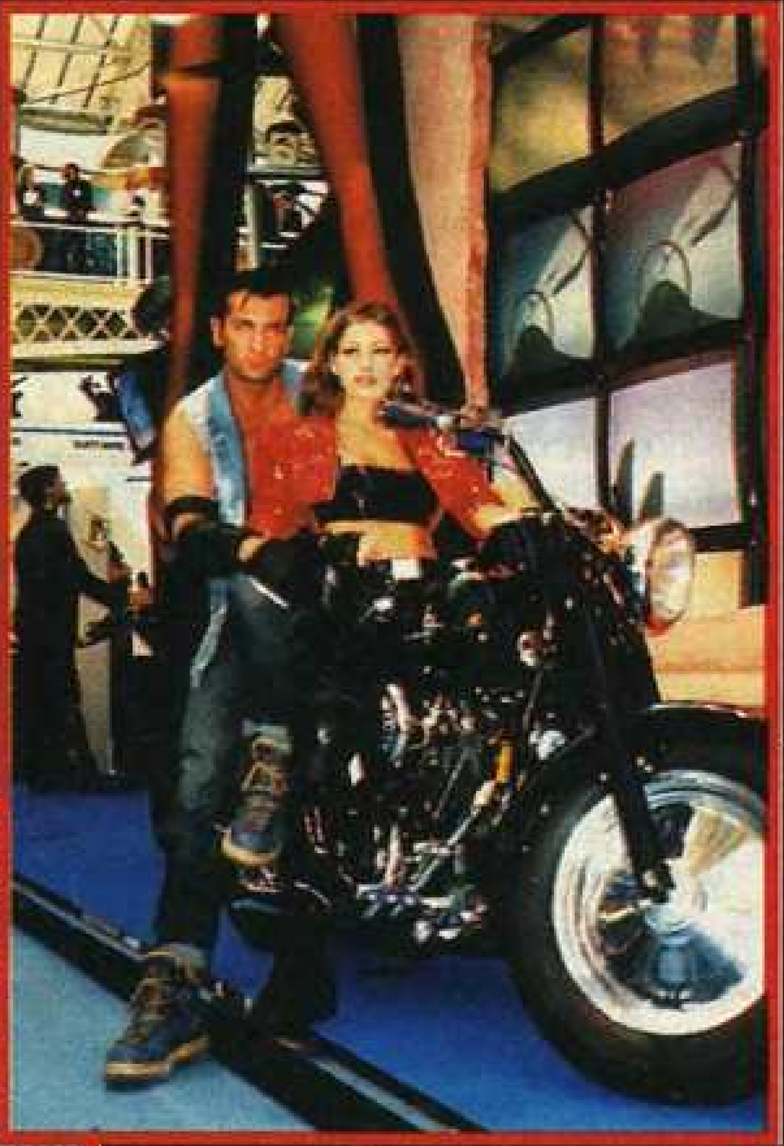




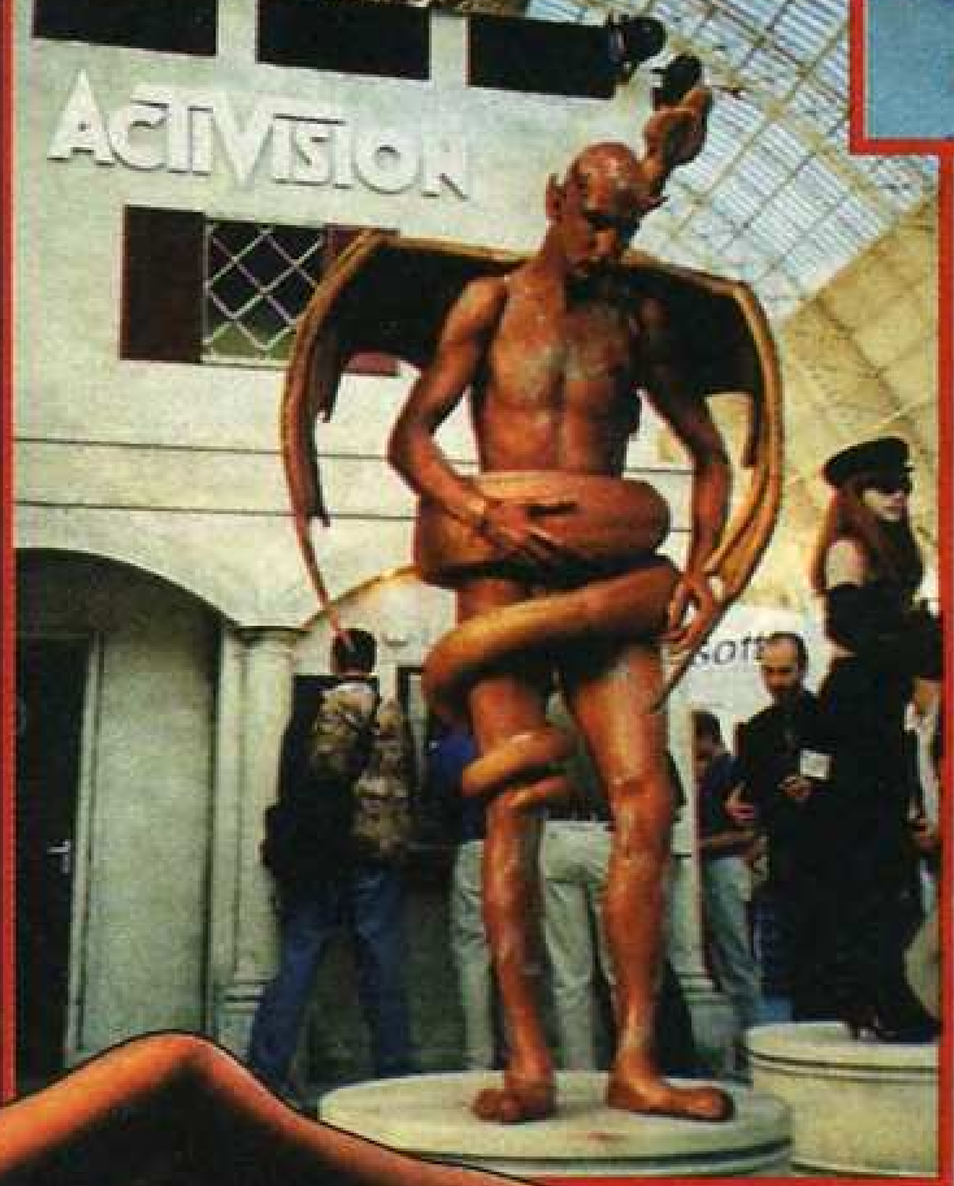




Cóż ciekawego mogło dziać się w tym roku w Londynie? Od czerwcowego E3 (Atlanta) upłynęły wszak ledwo dwa wakacyjne miesiące, a tu już kolejne targi. Udało się jednak zrobić prawdziwy show, gdzie nie spotyka się już klockowatych stoisk z dwoma komputerami i panienką rozdającą ulotki. Zarówno duże jak i małe firmy podeszły do sprawy bardzo kreatywnie, co spowodowało, że gry zeszły z pierwszego planu, stając się tłem dla wydarzeń i zajść typowo targowych. ECTS zaczął nabierać swojego wyrazistego klimatu.



Czy ona wie, że ma wystąpić w Fighting Force – naparzance z Eidosa?

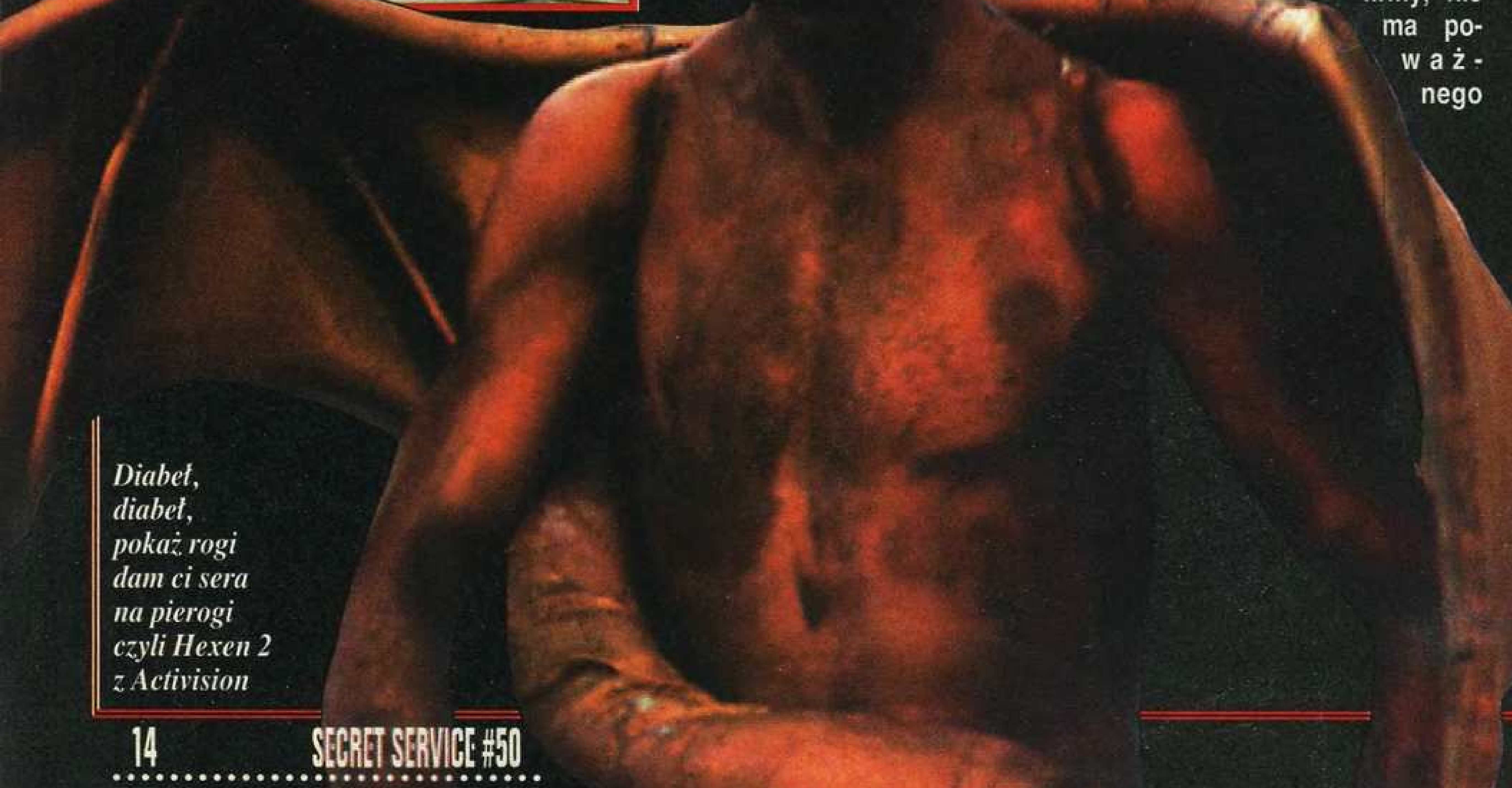


Niewprawnemu oku mogło się zdawać, że nie pokazywano nic nowego. I rzeczywiście, jeśli chodzi o sam dobór gier, to w stosunku do E3 nie pojawiło się prawie nic ważnego. Nie wolno jednak zapominać, że przez te dwa miesiące produkcja w większości przypadków bardzo się posunęła i na stoiskach można było oglądać gry, które dzień lub dwa po targach wchodziły do sklepów. Ten, kto w Atlancie pokazywał kawałek intro plus jeden screen, teraz miał już skończoną i gotową grę. Tak tak, kochani, Gwiazdka zbliża się wielkimi krokami i atmosferę nadchodzącego święta naprawdę czuło się w powietrzu.

Przyglądając się bliżej grom, bo w końcu one są najważniejsze, od razu widać jedno: nie ma kiepskich produktów. Są tylko dobre i bardzo dobre, a miernot już się nie produkuje. Na pierwszy rzut oka trudno jest ocenić, czy mamy przed sobą przyszły hit czy tylko solidną produkcję, bo wszystkie, naprawdę wszystkie bez wyjątku gry są po prostu śliczne! Ogromna w tym zasługa akceleratora 3Dfx, który szturmem zdobył rynek – nie ma poważnej firmy, nie ma poważnego produktu, który nie wykorzystywałby tej karty. A fakt jest taki, że 3Dfx „ulepsza" graficznie nawet zwykłe gry, dając niespotykaną płynność animacji, wysoką rozdzielczość z tysiącami kolorów, rozmyte tekstury – o tym już pisaliśmy. Ale gdy ujrzy się kilka gier na ten akcelerator, to za nic nie chce się już wracać do starego i brzydkiego świata.

No chyba, że skierować kroki na ogromne stoisko, a właściwie zaciemnioną salę, odciętą szerokimi drzwiami od reszty targów. Tam firma SONY zgromadziła kilkadziesiąt konsol PlayStation i pokazuje nowe i najnowsze gry. Wierzcie mi, można stamtąd w ogóle nie wychodzić. Ech, po co komputery, konsola to jest to – chciałoby się westchnąć. Ale na tym świat się nie kończy, konsola owszem, ale bez komputera żyć się nie da.

Przemierzając szybkim krokiem halę targową Olympia, wielokrotnie mijaliśmy dziesiątki stoisk. Oprócz dwudziestu kilku producentów i wydawców gier, wystawiało się również kilkadziesiąt firm zajmujących się multimediami, edukacją, sprzętem lekkim (joysticki, karty dźwiękowe) i ciężkim (procesory, systemy motion capture). Jednak to gry dominowały, bo to one ciągną cały przemysł. Dla zaspokojenia potrzeb zwiększonej liczby wystawców, oddano przylegającą, mniejszą halę oraz wykorzystano całą galeryjkę biegnącą wokół hali głównej. I mimo to był niezły ścisk, spodziewano się ponad 20.000 odwiedzających. Dla wystawców nie jest to żadna demonstracja siły, lecz okazja do zabłyśnięcia pomysłowością i oryginalnością przy promowaniu swoich produktów. Stąd wymyślne konstrukcje stoisk, modele i modelki poprzebierane za postacie z gier, szokujące upominki reklamowe (np. kompakty prasowe VIRGIN pływające we krwi w przezroczystych etui). A nie



Diabeł, diabeł, pokaż rogi dam ci sera na pierogi czyli Hexen 2 z Activision

JAK CO ROKU O TEJ PORZE

ECTS'97

daj Boże zatrzymać się spoglądając na monitor – u boków natychmiast wyrastają projektanci i programiści i godzinami zanudzają o nowych technologiach i pomysłach, na które wpadli pisząc daną grę. Panowie, w porządku, ale ja muszę tego zobaczyć jeszcze setkę!...

Zaś późną nocą w londyńskich klubach i dyskotekach huczą wspólne imprezy. Rano nie ma więc czego szukać, bo załoga budzi się do życia dopiero gdzieś koło południa, wyłaniając się ze stoisk z puszkami Red Bulla w garści. W sumie jest to po prostu jedna wielka zabawa, gdzie w pozytywnej i wesołej atmosferze, każdy odwala swoją ciężką robotę, po czym po trzech dniach spędzonych w innym świecie z ulgą wraca za biurko.

Już pierwszego dnia wieczorem, na naszej stronie www można było przeczytać relację z wydarzeń targowych na gorąco. Obecnie na Internecie znajduje się bardzo obszerny przegląd gier, wrażenia ze stoisk poszczególnych firm, zdjęcia oraz zapowiedzi na najbliższy czas.

Dla nas ECTS był okazją do zacieśnienia kontaktów z producentami gier. Współpraca układa się dobrze i nasze pismo będzie nadal traktowane jako jedno z priorytetowych na rozwijających się rynkach Europy Wschodniej. Oprócz masy materiałów, umów o współpracy oraz umocnienia pozycji SECRET SERVICE w świadomości Angoli, pozyskaliśmy jak zwykle, stertę nowych gier. Część z nich opisaliśmy jeszcze w SS'50, np. HEXEN 2, RESIDENT EVIL czy TOTAL ANNIHILATION. Gdyby numer miał więcej stron, a miesiąc 45 dni, to w tym miesiącu zwęglilibyśmy wszystkich – tak gorący jest ten towar. Na szczęście nowy numer już za 30 dni, a następny ECTS dopiero za rok.

Marcin Przasnyski





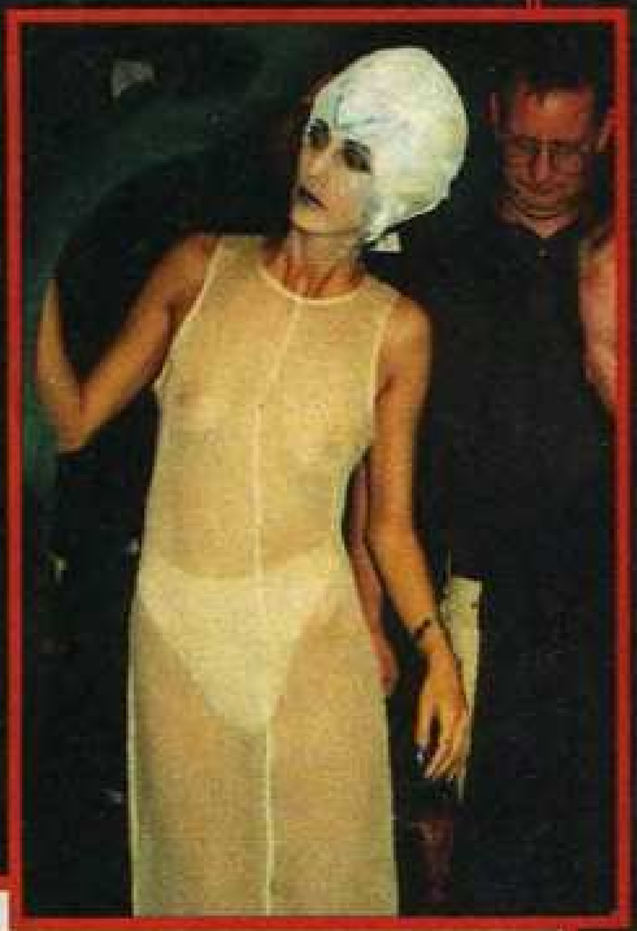
Otwarcie targów przypadło na sobotę – dzień pogrzebu księżnej Diany – tego nie da się opisać...







Bladerunnerówka – model rozrywkowy – kto oglądał film ten wie



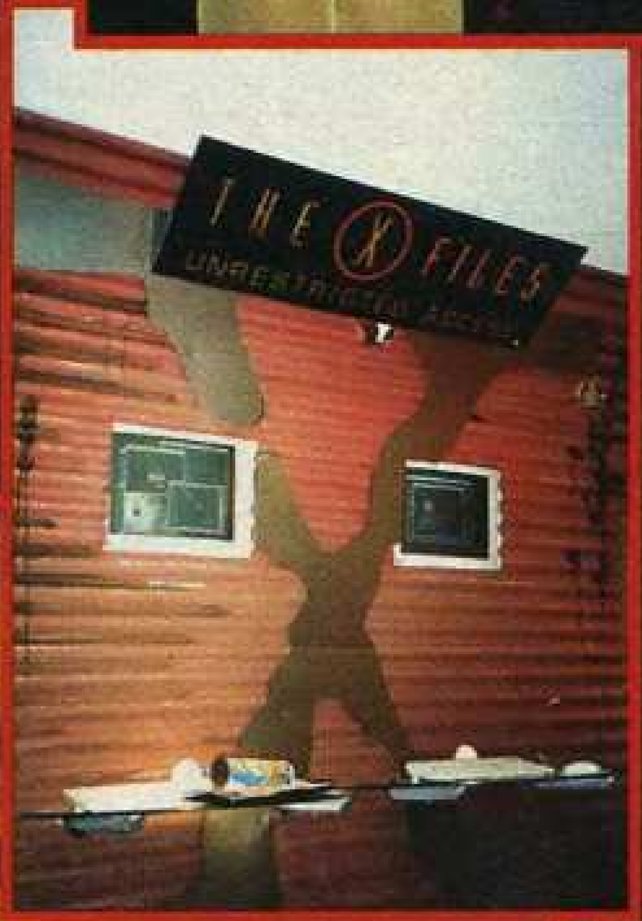
Alienówka przykuwała wzrok bogactwem kostiumu, a tak przy okazji to jeżeli Obcy tak wyglądają to może dać się porwać???



Kącik samochwały – Electronic Arts Sports ▲

▼ *Carmageddon sci*





Czyżby urodzaj panienek zwiastował nadejście gier z samiczkami w roli głównej? Panie z prawej zachęcały do Tomb Ridera 2, ale czy nie wydaje się wam, że ten facet ma jednak większe?!?









THE REAP

W PRZYGOTOWANIU

Niektóre gatunki gier nie mają stałego miejsca wśród morza PeCetowych gier. Za przykład mogą posłużyć mordobicia, gatunek szczególnie rozwinięty na konsolach. Tego rodzaju gier na PC jest niewiele i najczęściej nie są one tak dobre, jak ich konsolowe odpowiedniki. Podobnie ma się sprawa z klasycznymi strzelaninami – gatunkiem, który od czasu RIVER RAID bezustannie ewoluuje. PeCetowi miłośnicy strzelanin często muszą ograniczać się do wątpliwej jakości wydawnictw shareware, które tak naprawdę nie wnoszą do gatunku nic nowego. Razem z THE REAP może nadejść nowa era dla PeCetowych shooterów.

W THE REAP gracz przyjmuje rolę pilota–najemnika, który zostaje wynajęty przez obcych, aby przygotować Ziemię na ich przybycie. W tym celu ludzie, a także budynki, które zostały przez nich wzniesione, muszą ulec likwidacji (to bardzo interesujący koncept). Za sukcesy na polu bitwy gracz zostanie wynagrodzony pieniędzmi, które będzie mógł spożytkować na nowe systemy uzbrojenia (im więcej ofiar, tym lepsze wynagrodzenie). Jednak najciekawszym elementem THE REAP jest szeroko reklamowany przez autorów system sztucznej inteligencji, dzięki któremu gra rzekomo nigdy nie będzie wyglądać tak samo. Pełniący rolę ziemskiego systemu obronnego komputer będzie w czasie rzeczywistym analizować poczynania gracza i decydować, jakie oddziały, gdzie i kiedy wysłać na spotkanie. Wiele aspektów zależeć też będzie od gracza, np. zniszczenie laboratorium na drugim poziomie będzie mieć wpływ na siłę bossa – to tak, jakby pracujący tam naukowcy nie zdążyli dokończyć projektu.



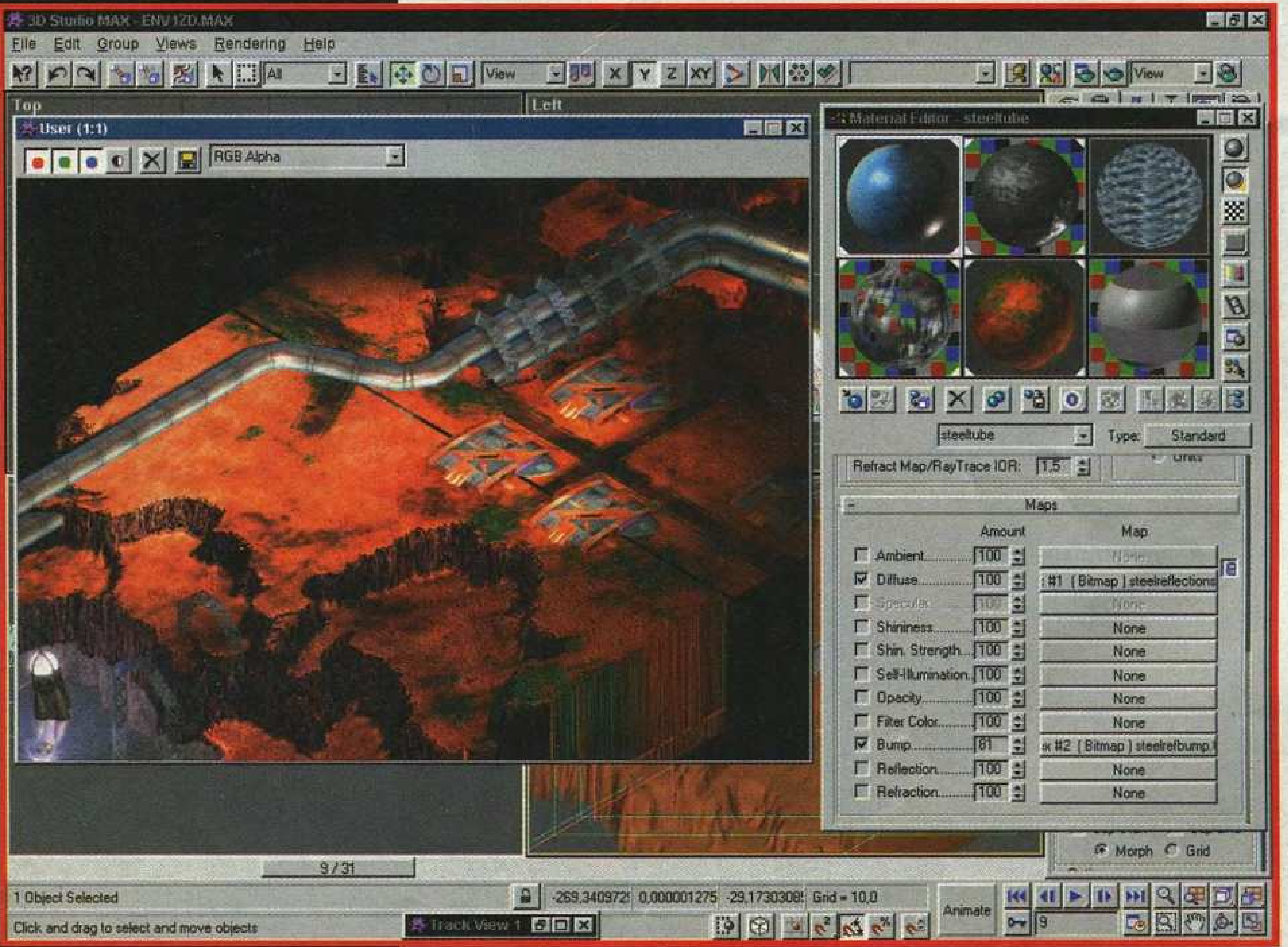






THE REAP szokuje wspaniałą, kolorową grafiką w wysokiej rozdzielczości – czegoś takiego jeszcze na PC nie było. Wspaniale wyrenderowane 4 różne światy, izometryczny rzut kamery (pozwalający na lepsze oddanie efektu trójwymiarowości), efekty cieniowania i light sourcing oraz całe mnóstwo dokładnie wymodelowanych przeciwników (czołgi, śmigłowce itp.) – wszystko to powinno wyjść na korzyść miodności tego produktu.

Gametek, PC











DAIKATANA

W PRZYGOTOWANIU

ID SOFTWARE to firma, którą znają wszyscy użytkownicy PeCetów. To jej zawdzięczamy trzy gry, które w kolejnych latach zrewolucjonizowały rynek gier na komputerach osobistych. WOLFENSTEIN 3D, DOOM i QUAKE pokazały, że PeCet nadaje się nie tylko do wstukiwania tekstów, i zdobyły na świecie rzesze wyznawców. Twórców tych gier otacza kult graczy, którzy z zapartym tchem czekają na nowe produkcje swoich ulubieńców. Ostatnio szeregi ID SOFTWARE opuściło wielu zdolnych autorów, między nimi John Romero, który wraz z dwoma przyjaciółmi założył firmę ION STORM. W jednym z licznych wywiadów John został zapytany o powody odejścia z ID SOFTWARE, na której image ciężko pracował przez kilka lat swego życia. Romero stwierdził, że ma dosyć pracy przy strzelaninach pozbawionych scenariusza (QUAKE) i wraz ze swym nowym produktem pokaże, jak powinien od początku wyglądać QUAKE.

DAIKATANA, bo taki tytuł będzie nosić pierwszy produkt ION STORM, wydaje się krokiem we właściwą stronę. W DOOM i QUAKE gracz kierował poczynaniami bezimiennego wojownika, którego głównym zadaniem było wymordowanie jak największej rzeszy nieprzyjaciół. DAIKATANA zmienia ten trend zawiłościami doskonale prezentującej się fabuły, oscylującej wokół tajemnicy starego samurajskiego miecza o potężnych właściwościach, dzięki którym jego posiadacz może przemieszczać się w czasie. Pomysł z podróżowaniem między epokami otwiera przez twórcami z ION STORM nowe możliwości – przygotowują więc cztery różne epoki czasowe (zarówno fantasy, jak i futurystyczne), a w każdej z nich na gracza czekają nowe bronie i zupełnie różni przeciwnicy. Gra powstaje na bazie trójwymiarowego engine QUAKE 2 i będzie obsługiwać akceleratory 3Dfx poprzez biblioteki OpenGl. Autorzy obiecują też rozbudowany tryb multiplayer, w którym zmierzyć się będzie mogło 16 graczy. Wydaje się, że DAIKATANA ma duże szanse przebić się na czoło wielkiego wyścigu wśród gier 3D – zauważyli to pozostali w ID SOFTWARE koledzy Johna, bowiem QUAKE 2 będzie mieć tak pozornie nieistotne szczegóły jak scenariusz (!) i renderowane intro(!!!).

Ion Storm/Eidos
PC, Marzec 1998





















REFLUX

W PRZYGOTOWANIU

METROPOLIS budzi się ze snu rzadko, ale uderza wówczas z siłą wodospadu. REFLUX jest pod każdym względem miażdżący. Główny nacisk położony jest nie na rozbudowę baz czy grupowanie sił, lecz na korzystanie z gotowych mechanizmów „czystej rozgrywki". Można usiąść i grać nieważne czy jest się dobrym. Ale prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero po 100 godzinach przy monitorze. Szef firmy Adrian Chmielarz pytany o datę premiery zapewnia, że na pewno ujrzymy ją przed rokiem 2000.

METROPOLIS strikes back. Firma, która stanowi ewenement na polskim rynku growym, szykuje się do kolejnego ataku, przygotowując naprawdę nietuzinkowe tytuły. Wystarczy tylko zajrzeć na strony internetowe ważniejszych pism zachodnich, aby zauważyć zapowiedzi jej dwóch ściśle tajnych projektów. Tajnych do tego stopnia, że nawet ich tytuły są objęte tajemnicą. My zajmiemy się tym po kolei, czyli najpierw uchylimy rąbka tajemnicy w sprawie gry o obco brzmiącym tytule REFLUX.

Tak, wiem, strategii w czasie rzeczywistym jest ostatnio dużo i z każdym dniem pojawia się ich więcej. Jednak każda z nich ma graczom coś nowego do zaoferowania – a to nieznacznie zmieniony sposób sterowania jednostkami, a to inną historię, a to wreszcie jakieś inne badziewie.

METROPOLIS stawia jednak na hardcore'ową grę i daje nam możliwość sterowania kilkunastoma tysiącami pojazdów. Ale po kolei.

Gracz przyjmuje rolę dowódcy oddziału robotopodobnych istot (robotopodobnych, gdyż nie są w pełni robotami), z których każdy zbudowany jest z nóg, korpusu i części X (którą METROPOLIS, tradycyjnie już, okrywa tajemnicą). Sami decydujemy, czy nasz wojownik będzie posiadał silne i wolne nogi oraz ciężki i wytrzymały pancerz (co w rezultacie uczyni go tylko powolnym, niezgrabnym, acz wytrzymałym molochem) czy też może leciutki pancerz i zwinne, choć mało wytrzymałe nóżki.



Wybierać możemy z 8 zestawów nóg, korpusów i części X. Dzięki temu sami projektujemy najbardziej odpowiadające nam jednostki, by wypróbować je w boju z zastępami wroga. Gdy zostaną uszkodzone, można je będzie odratować specjalnymi jednostkami naprawczymi. METROPOLIS wprowadza też czynniki niezależne, kształtujące w pewnym stopniu przebieg rozgrywki, jak np. warunki terenowe.

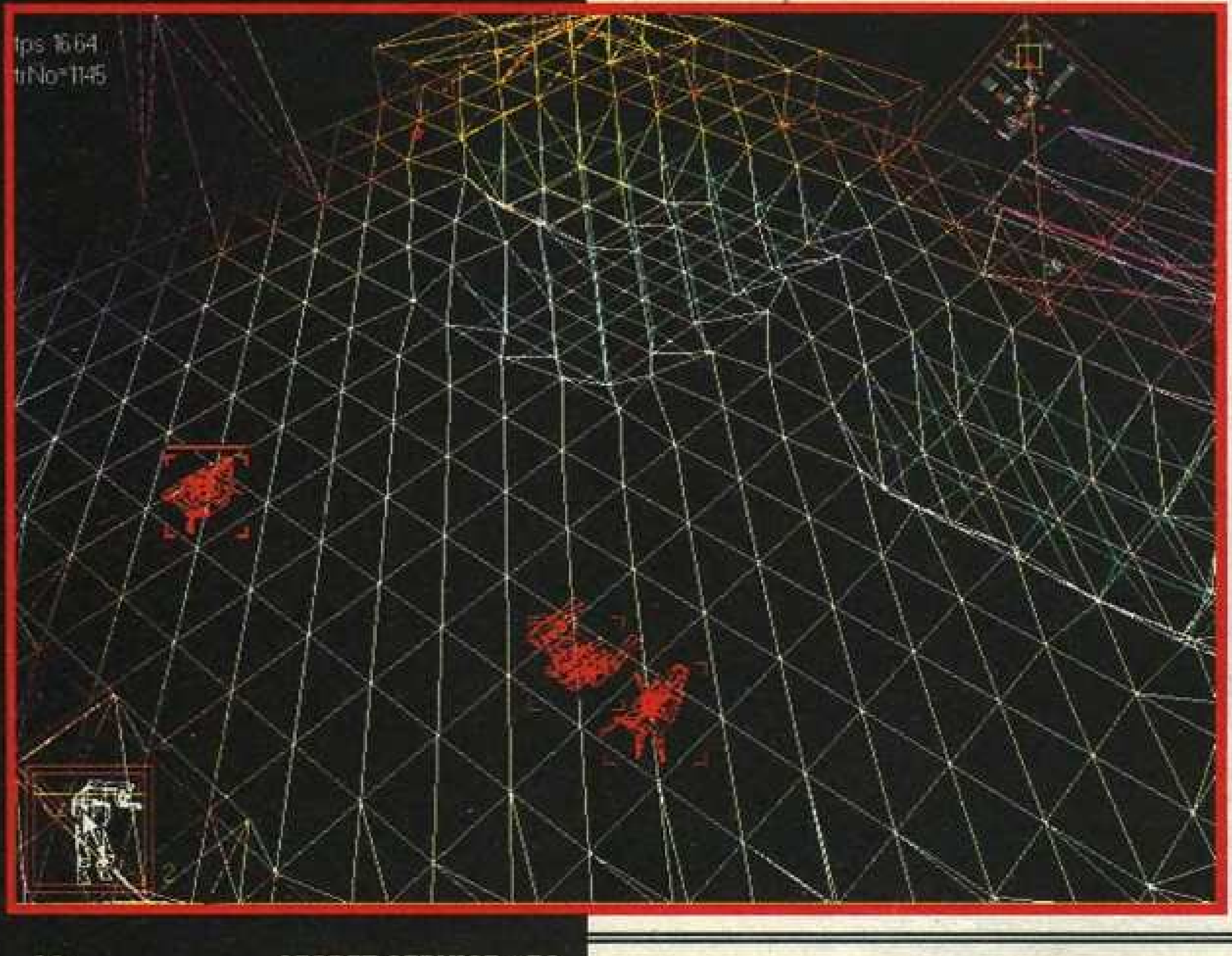
REFLUX jest w pełni trójwymiarowy, a animacja i efekty graficzne mają dopełniać wrażenia bardzo ładnej i efektownej konfrontacji wrogich sił. Do tego jeszcze należy dodać złożone tekstury, morfing terenu w czasie rzeczywistym, bardzo dobrą grę światłą i cieni oraz wykorzystanie bibliotek Direct3D, DirectSound oraz wspomaganie dla komputerów z MMX. Podobno zobaczymy też bardzo szybki engine trybu multiplayer, umożliwiający bezstresową grę przez sieć, co byłoby dużym plusem. Ta gra (jeżeli spełnią się





wszystkie obietnice jej twórców) może pokazać, że w erze Strategii w czasie rzeczywistym przez duże „S" Polacy nie muszą zadowalać się średniutkimi produkcjami na miarę POLAN (nawet jeżeli można oswoić niedźwiedzia).

METROPOLIS, PC









WING COMMANDER 5

W PRZYGOTOWANIU

Patrząc na karierę Marka Hamilla, nie można oprzeć się wrażeniu, że przeżywa się deja vu. Dwadzieścia lat temu wystąpił w trylogii „Gwiezdne Wojny", która nie miała i, jak do tej pory, wciąż nie ma sobie równych. Pilot X–Winga, rycerz Jedi – samotny bohater walczący o triumf słusznej sprawy w walce ze złowrogim Imperium. I taka też etykietka przylgnęła do młodego Hamilla, który od czasów wspomnianego superprzeboju nie znalazł się na liście płac żadnego kasowego filmu. Niewierni mówią, że zszedł od tamtej pory na psy. Jednak ja mu ufałem. Wierzyłem w jego siły. I oto po ponad 15 latach powrócił, aby znów zasiąść za sterami gwiezdnego myśliwca i znów wystąpić w kultowej serii – tyle że nieco innego formatu.



Seria WING COMMANDER, podobnie jak Trylogia na srebrnym ekranie, nie ma sobie równych w świecie gier komputerowych. Batalie między dwoma rasami, ludźmi oraz kotopodobnymi Kilrathi, od lat zapewniają fanom gwiezdnych strzelanin niezrównaną rozrywkę. Grafika, dźwięk i miodność w każdym z kolejnych odcinków serii wprowadzały PeCetowych graczy w zachwyt. I oto po czteroczęściowych zmaganiach z rasą Kilrathi, rebelianckich szumowin i innych, wreszcie przyszedł czas na odmianę.

Konflikt między obydwoma rasami uległ znacznemu złagodzeniu. Obie nacje starają się nauczyć współpracy i życia w pokoju. Jednak, za sprawą napalonych graczy, nie dane im było zaznać spokoju – oto pojawiła się nowa rasa. Oczywiście, wrogo nastawiona i – koniecznie – dysponująca miażdżącą wręcz przewagą.

WING COMMANDER: PROPHECY stawia gracza w zupełnie nowej roli. W „piątce" nie wcielamy się już pułkownika Blaira – teraz akcję gry będziemy zaczynać z takiej samej pozycji jak w „jedynce", czyli jako zwykły pilot ziemskich sił kosmicznych. Nie przeszkodzi to oczywiście w rozkoszowaniu się wspaniałymi sekwencjami walk w przestrzeni, pomoże natomiast osobom, które nie mogły wczuć się w rolę pilota, na którym od dawna ciążą losy całego wszechświata, a które nie grały w WC od części pierwszej.

Gra jest wyposażona w rewelacyjny engine, który nie tylko został zoptymalizowany do płynnego działania już na Pentium 133, ale też znajduje się zupełnie poza zasięgiem jakiejkolwiek konkurencji. Grafika podczas walk w kosmosie jest po prostu odlotowa, a mówię przecież tylko o wersji przeznaczonej dla komputerów bez akceleratora. Jak zwykle zresztą, WING COMMANDER wyznacza nową jakość, jeżeli chodzi o oprawę symulatorów kosmicznych. Na przykład niektóre ze statków, na jakie natkniemy się w czasie gry, są tak wielkie, że wzdłuż ich kadłuba, blisko ich powierzchni leci się kilka minut! No i naturalnie można podczas tego lotu podziwiać cień naszego statku rzucany na kadłub kolosa.

Sama gra ma bardziej niż ostatnie części (oskarżane o zbytnie przesłodzenie samej akcji sekwencjami filmowymi) kłaść nacisk na walkę i wykonywanie misji, co nie oznacza, że znowu nie spotkamy się z Markiem Hamillem, Ginger Allen czy Tomem Wislonem. W połączeniu z nowym scenariuszem, usprawnionym enginem oraz znacznie ulepszonym systemem sterowania, WING COMMANDER: PROPHECY stanowić będzie nie lada gratkę dla każdego.

ELECTRONIC ARTS/ORIGIN, PC CD















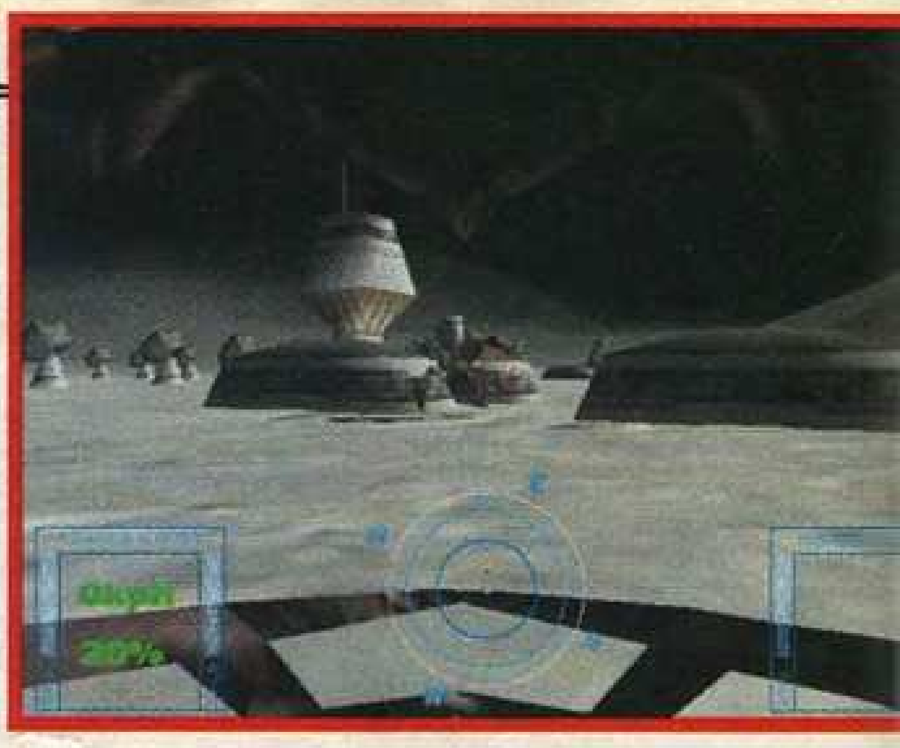


EARTHSIEGE 3

W PRZYGOTOWANIU

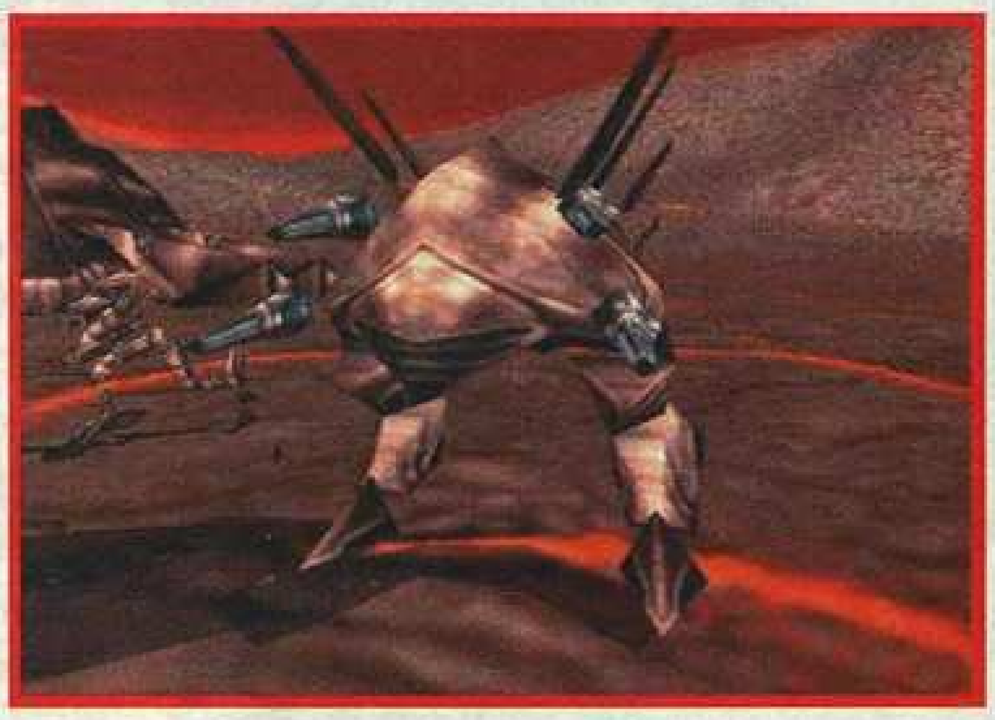
Zaawansowany trójwymiarowy system generowania terenu, który pierwotnie wykorzystano w SILENT THUNDER i METALTECH: EARTHSIEGE, w swej najnowszej wersji obecnie znajdzie zastosowanie w najnowszym symulatorze wielkich robotów. W momencie, gdy licencję na MECHWARRIOR'a przejęło MICROPROSE, zaś ACTIVISION próbuje szczęścia lansując GEARS, SIERRA z nowym produktem ma szansę wejść w sam środek tego zamieszania.

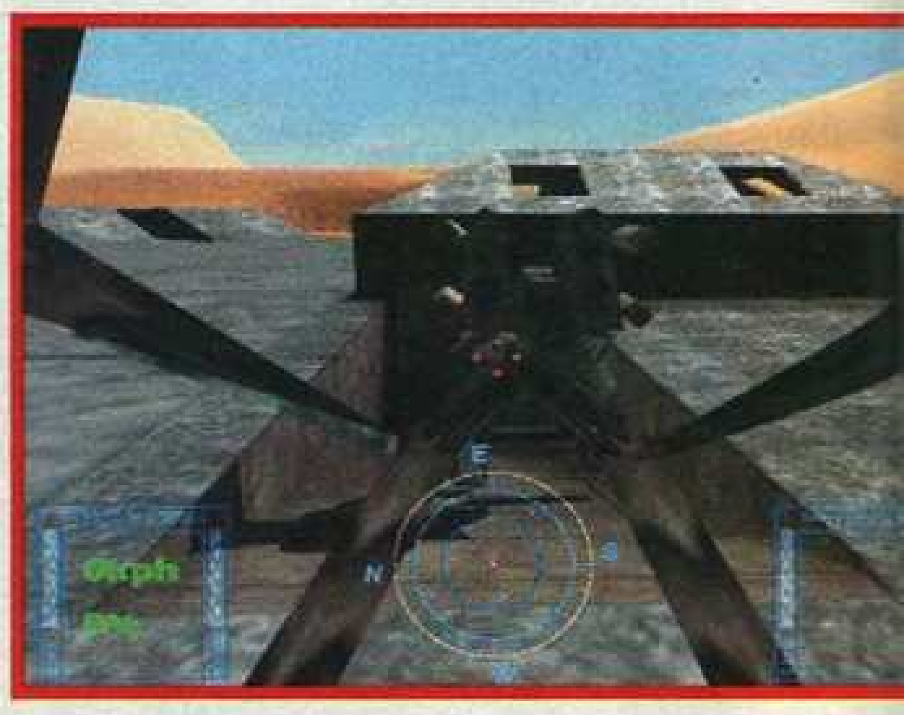




Na rynku symulatorów wielkich mechów niekwestionowany prym wiedzie obecnie seria MECHWARRIOR wraz ze swoją ostatnią odsłoną o podtytule MERCENARIES. Konkurencyjnym tytułom (choćby SHATTERED STEEL, G–NOME) nigdy nie udało się w tak doskonałym stopniu połączyć elementów strategii, symulacji i strzelaniny. Najbliżej sukcesu zawsze była firmowana przez DYNAMIX gra EARTHSIEGE 2: SKYFORCE, która, choć pod każdym względem bardzo udana, nie odebrała palmy pierwszeństwa produktowi ACTIVISION. Być może uda się to uczynić trzeciej części cyklu. EARTHSIEGE 3: FUTURE WARS znajduje się właśnie w końcowej fazie testów i lada chwila ujrzy światło dzienne.

Odwieczna wojna między rasami ludzi i Cybridów trwa w dalszym ciągu. Tymczasem na należących do Ziemi koloniach wybucha rebelia i w ten sposób pojawia się trzecia strona konfliktu. Gracz może opowiedzieć się po dowolnej z nich. Możemy spodziewać się wielu nowości w samej walce, na przykład można będzie skorzystać z ataku satelitarnego lub też z lotniczego wsparcia. Autorzy obiecują skomplikowaną strukturę misji, które będą rozgrywać się niemal we wszystkich warunkach – pod wodą, w miastach i na wyjałowionych księżycach. Będzie ponad 40 pojazdów bojowych, oprócz znanych z poprzednich części maszyn pojawią się nowe, takie jak czołgi, pojazdy latające, poduszkowce i wiele innych. Dzięki 50 typom broni i sprzętu każdy z mechów może być dowolnie modyfikowany przez gracza. W EARTHSIEGE 3 zostanie zaimplementowany tryb multiplayer, dzięki któremu gracze będą mogli łączyć swe siły (lub wręcz przeciwnie) za pomocą modemu, sieci i Internetu.





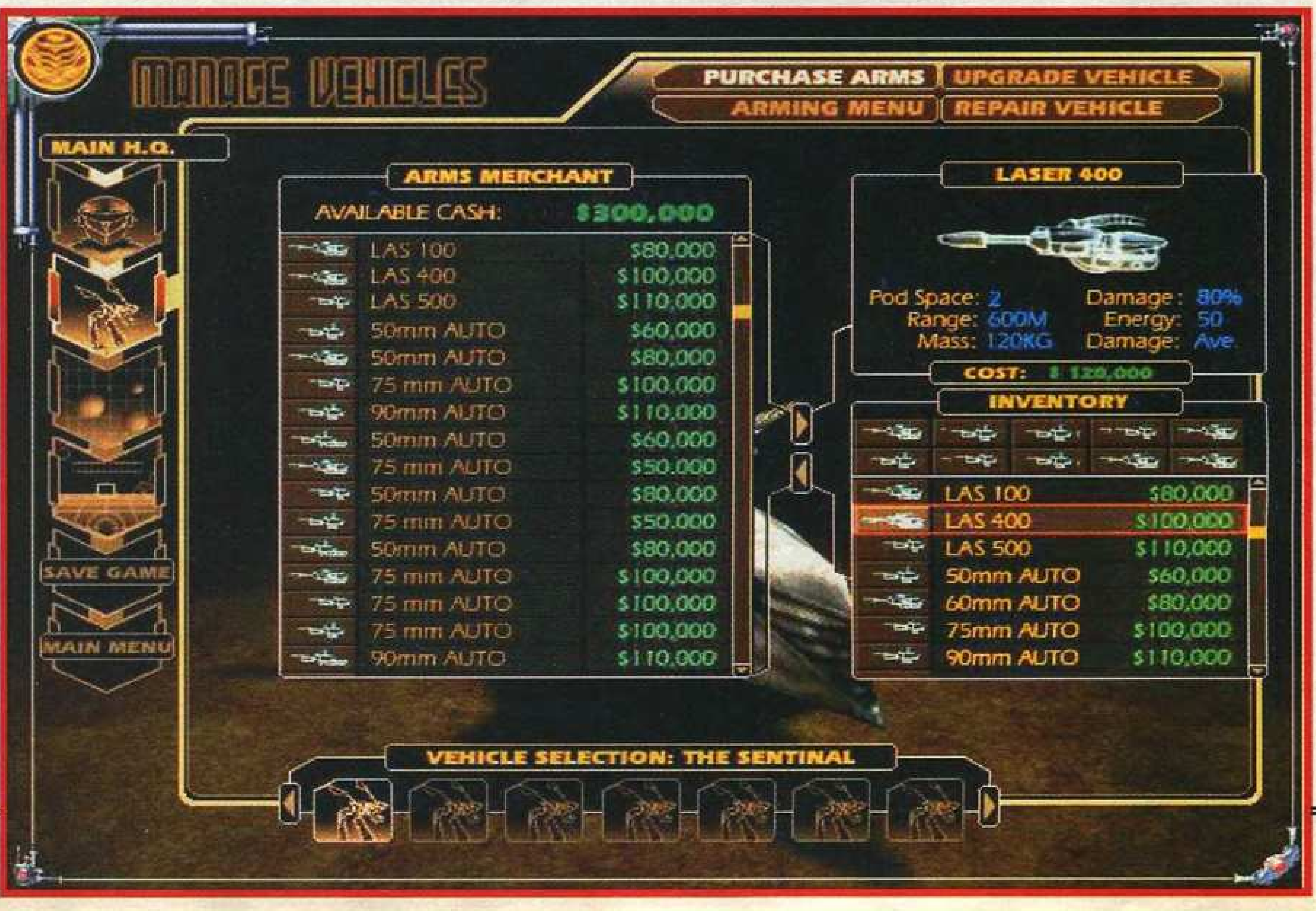


Wygląda na to, że w momencie ukazania się tej gry, spotka się ona ze sporą konkurencją ze strony bardzo groźnych przeciwników. Choć firma ACTIVISION straciła licencję na gry w świecie BattleTech, zespół odpowiedzialny za MECHWARRIOR 2 przygotowuje kolejną grę z wielkimi robotami bojowymi pod nazwą HEAVY GEAR, natomiast nad MECHWARRIOR 3 pracują ludzie ze SPECTRUM HOLOBYTE.

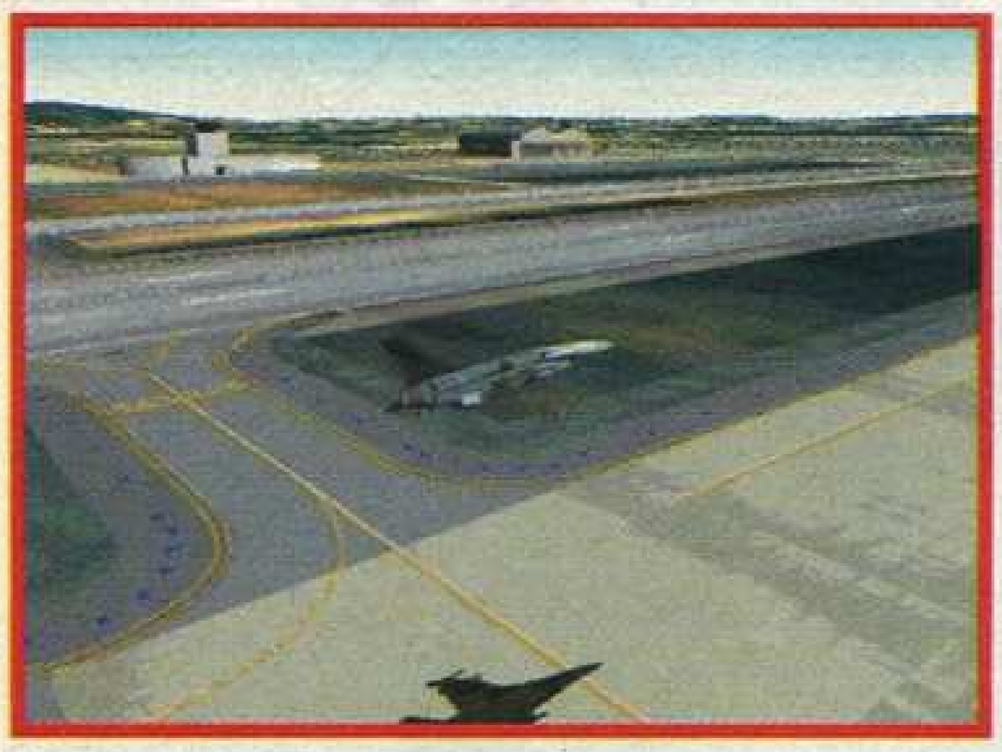
DYNAMIX/SIERRA
PC, GRUDZIEŃ 97







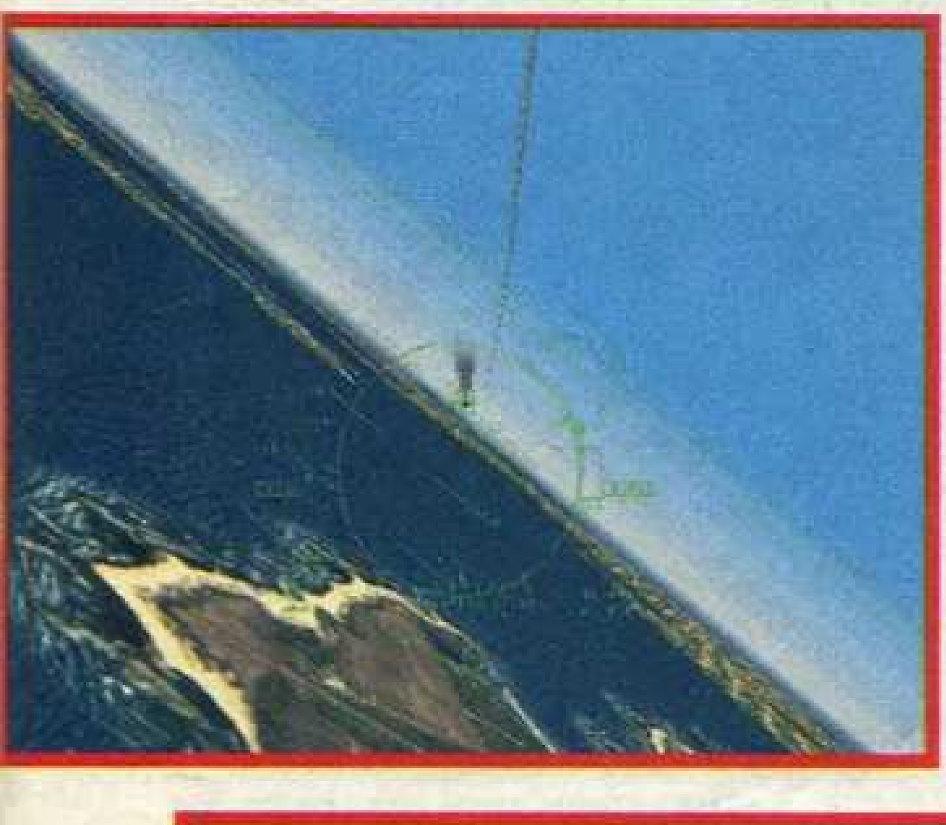
FALCON 4.0
W PRZYGOTOWANIU



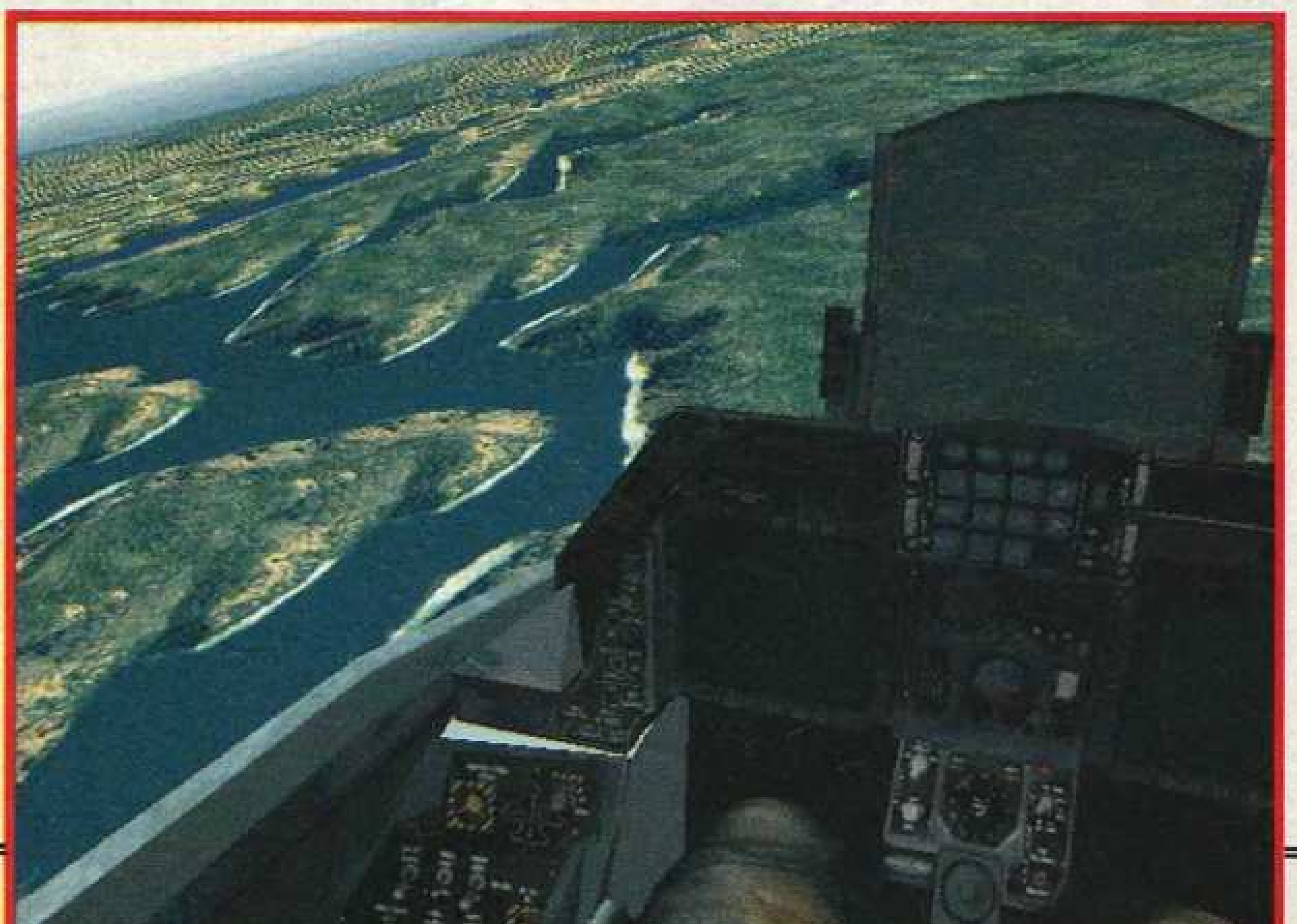
FALCON 3.0, mimo iż od daty jego powstania minęło już pięć lat, wciąż doceniany jest w środowisku miłośników lotniczych symulatorów. Wraz z rozwinięciami takimi jak MiG–29 czy HORNET, stworzył swego rodzaju wzorzec dobrego symulatora – o ile grafika gier lotniczych poprawiała się z roku na rok, to rozwiązania taktyczne, wszechstronność gry czy ogólna miodność FALCON nie zostały dotąd pobite przez konkurencję. Nie należy się więc dziwić, jak wiele oczekiwań wiązali gracze z nową częścią. Wokół tej zapowiadanej już od dwóch lat gry zdążyło narosnąć tyle legend, że najwyższy czas odsłonić rąbka tajemnicy...



Po pierwsze: FALCON 4.0 jest grą pod Windows'95. Po drugie: jest grą multiplayer! Spoko, w pojedynkę też da się grać – komputer zastąpi nam brakujących graczy. Gra zbudowana została jednak od początku z myślą o wieloosobowej rozgrywce (już nie można powiedzieć, że opcja multiplayer została „dodana"!), w której w sieci LAN może brać udział nawet kilkudziesięciu graczy. Po trzecie: cała rozgrywka ma toczyć się podczas kampanii w Korei.



Symulator lotniczy jest w tej grze jedynie jednym z elementów symulacji pola walki. Gracze, wypełniając misje, będą tylko jednym z trybików wielkiej wojennej machiny. Cała wojna rozgrywa się w czasie rzeczywistym, a zadaniem gracza jest tylko dołożenie własnej cegiełki do zwycięstwa. Już tylko po tym widać, że FALCON pozostaje grą nastawioną na maksymalne odwzorowanie rzeczywistego pola walki. Nie trzeba nawet dodawać, że pod kątem maksymalnego realizmu skonstruowano także algorytmy sterujące zachowaniem się samolotu i wszelkiego uzbrojenia – to się rozumie samo przez się.



Grafika została dostosowana do istniejących akceleratorów 3D, a obraz na ekranie ma wprost zabić! Program będzie wykorzystywał procedury Direct3D, za pomocą których dogada się z każdą kartą graficzną, jednak dla pewnych chipsetów (3Dfx, Rendition, Cirrus Logic i inn.) przygotowano specjalizowane drivery, które dodadzą grze prawdziwego wykopu. Wystarczy wspomnieć, że gra może działać z grafiką w rozdzielczości nawet 1280x1024! Dla większości będzie to tylko marzenie, wszyscy jednak będą mogli podziwiać na ekranie aż 65000 kolorów (cała gra chodzi w high–color). Wyśrubowane tryby graficzne to jednak nie „bajer", lecz konieczność – każdy obiekt w grze został przygotowany z perfekcyjną dokładnością. Nigdy więcej płaskiej ziemi: kaniony, rzeki, drzewa oraz mrowie naziemnych obiektów, od budynków poczynając, a na rozmaitych wojskowych pojazdach kończąc (będziesz widział, jak poruszają się wieżyczki czołgów, jak podnoszą się lufy artylerii plot, obracają anteny radarów). Każdy obiekt będzie indywidualnie rysowany, teksturowany i potraktowany takimi efektami, jak light sourcing czy cieniowanie Gouraud. Można tylko sobie wyobrazić, jak mocnego sprzętu będzie to wszystko wymagało! Producenci ustalili minimum sprzętowe na Pentium 90, ale to bardzo optymistyczne założenie.

SPECTRUM HOLOBYTE, PC

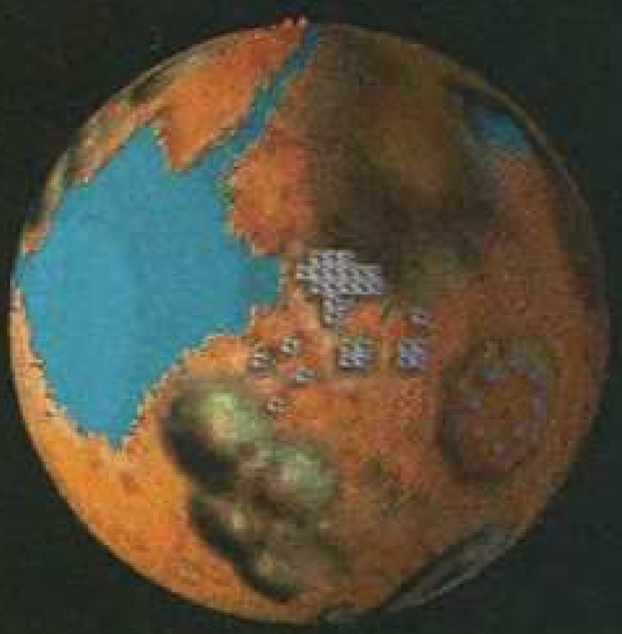




FALCON 3.0 był świetny, to fakt, ale mało kto już dziś pamięta, że był również pierwszym symulatorem realizującym tryb Multiplayer w lokalnych sieciach IPX.









Każdy megaloman mógł spędzać dużo czasu przy najróżniejszych grach, w których panował nad rasą poddanych z pozycji niemal boskiej. Wiadomo: poddani słuchają się, z uśmiechem idą na rzeź, opróżniają kiesy na jedno skinienie twego palca, a ty z pogardliwym grymasem nagradzasz ich kolejnymi pokazami swej siły, niszcząc wszystkich, którzy staną na drodze; albo i nie – jeśli nie masz tego dnia humoru. Przyjemnie jest patrzeć jak stawiają budowle, w których uprawiają kult twej boskiej osoby oraz starają się nieśmiało zwrócić na siebie twoją uwagę.



POPULOUS

THE THIRD COMING W PRZYGOTOWANIU









Jednak nigdzie kult boski nie został tak wyeksponowany jak w pierwszej części gry POPULOUS, dzięki popularności której, firma BULLFROG urosła w siłę. Potem była druga część, a po paru długich latach oczekiwań oto wreszcie pokazała się na horyzoncie część trzecia.

I znowu jesteś bogiem – w tak obrazoburczy sposób można by rozpocząć opis do najnowszego produktu Francuzów. Jeżeli tylko cierpisz na jakiś kompleks niższości – to jest gra dla ciebie! Stawia cię ona w roli bóstwa, które z pomocą swego szamana (głosiciela wiary) zdobywa zastępy wiernych. A co z tymi śmiesznymi ludzikami można zrobić, zależy już wtedy tylko od ciebie...



Akcję w POPULOUS 3 śledzimy z dwóch różnych perspektyw. Ta „z Olimpu", jak można by ją nazwać, oferuje bardziej globalny przegląd sytuacji, zaś druga pozwala „zstąpić na ziemię" i przyjrzeć się losom swych wiernych z bliska. Akcja ma miejsce nie na Ziemi, lecz na malutkich planetkach – tak malutkich, że nawet widać, jak zakrzywia się horyzont. W ten oto sprytny sposób został rozwiązany problem ograniczonego pola gry – to, czego nie widzimy, jest poniżej horyzontu (duży krok naprzód w stosunku do poprzednich części).

BULLFROG opracował dla nas nowy zestaw czarów, które pomogą nam w niesieniu wiary ociemniałym ludom. Również na nowo zostały opracowane skutki i efekty działania tych starych, co powinno wywołać uśmiechy na twarzach tych, którzy zalewali lawą rzesze innowierców w „jedynce" albo „dwójce".

Oprócz szamana i tłumu wyznawców, będziemy mieli też szkolonych wojowników, bohaterów, szpiegów i kapłanów – nietrudno się domyślić, do jakich celów każdy z nich może być wykorzystany. Nasze oczy cieszyć będą kolejne budowle, z których każda wykonana będzie z ogromną dbałością o szczegóły. Poza tym ci z was, którzy grali w MAGIC CARPET, z pewnością zauważą podobieństwo w kwestii wyprofilowania terenu (oraz czarów ofensywnych).

Gra jest naładowana humorem, bardzo ładną grafiką (ci mali wierni są jeszcze lepsi niż osadnicy w SETTLERS) oraz, tradycyjnie już, posiada opcję gry w sieci i przez modem.

ELECTRONIC ARTS/BULLFROG, PC







FORESAKEN

W PRZYGOTOWANIU

Nad firmą ACCLAIM przez długi czas widniała wizja bankructwa. W rzeczy samej, niektóre z jej produktów wydanych w ostatnim czasie prezentowały bardzo mizerny poziom. Sytuacja w ACCLAIM ustabilizowała się nieco po wydaniu znakomitej gry TUROK: DINOSAUR HUNTER na konsolę Nintendo 64, dzięki której mocno nadwątlony budżet firmy osiągnął zadowalający poziom. Od tego czasu firma zapowiada, że skoncentruje się jedynie na wydawaniu solidnych gier (co dla graczy jest z oczywistych względów dobrą nowiną). Jedną z pierwszych gier nowej, lepszej linii produkcyjnej ACCLAIM ma być FORESAKEN – utrzymana w konwencji DESCENT futurystyczna strzelanina.

Akcja gry przenosi nas w odległą przyszłość. Po nieudanym eksperymencie nuklearnym jednego z rządów Ziemia przestaje być kolebką ludzkości. Mieszkańcy skolonizowanych przez ludzi planet nie interesują się już jej losem. Planeta–matka zostaje nazwana „martwym systemem", co oznacza, że wszystko co na niej pozostało może należeć do tego, kto tylko zada sobie trud przywłaszczenia porzuconego łupu. Naturalnie, takie rozwiązanie przyciąga na Ziemię mnóstwo wolnych strzelców ze wszystkich zakątków galaktyki...

Gracz na czas rozgrywki staje się jednym z szukających bogactw 15 śmiałków. Postacie różnią się od siebie charakterystykami, a podczas gry każda z nich używa własnych wyrażeń i zwrotów. Wszyscy walczący jeżdżą na futurystycznych anty–grawitacyjnych motorach, które poruszając się po systemie tuneli i jaskiń rozwijają potężne prędkości. W bezpośrednim spotkaniu z przeciwnikiem nieocenioną pomocą okaże się 25 rodzajów broni – będzie nawet znana z symulatorów kamera pokazująca tor lotu pocisków. W końcowym produkcie mają też znaleźć się zagadki, dzięki którym scenariusz gry ulegnie urozmaiceniu.

Surfujących po sieci zapewne ucieszy fakt, że w FORESAKEN znajdzie się tryb multiplayer, w którym postrzelać do siebie będzie mogło jednocześnie 12 graczy. Prezentowana na targach E3 wczesna wersja gry przyciągała oko prześliczną i ultrapłynną grafiką, oczywiście we współpracy z akceleratorami 3Dfx. Jeśli autorom uda się utrzymać tak wysoki poziom w końcowym produkcie, to szykuje się gra, która może zdystansować wiekowego DESCENT 2.

ACCLAIM, PC, Grudzień 1997

















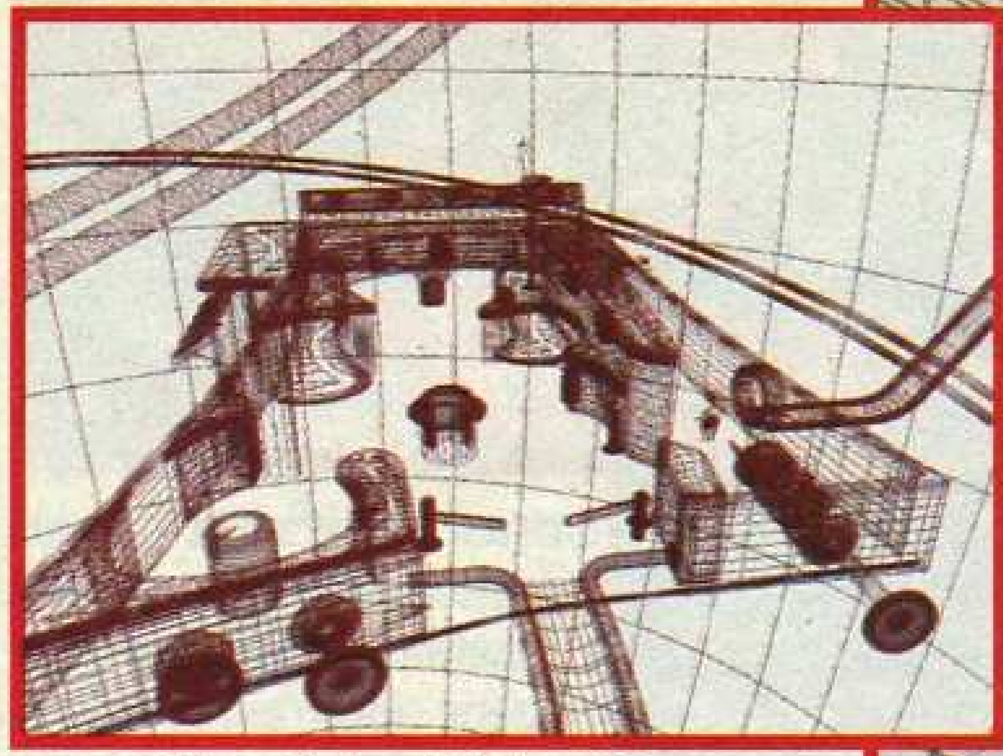


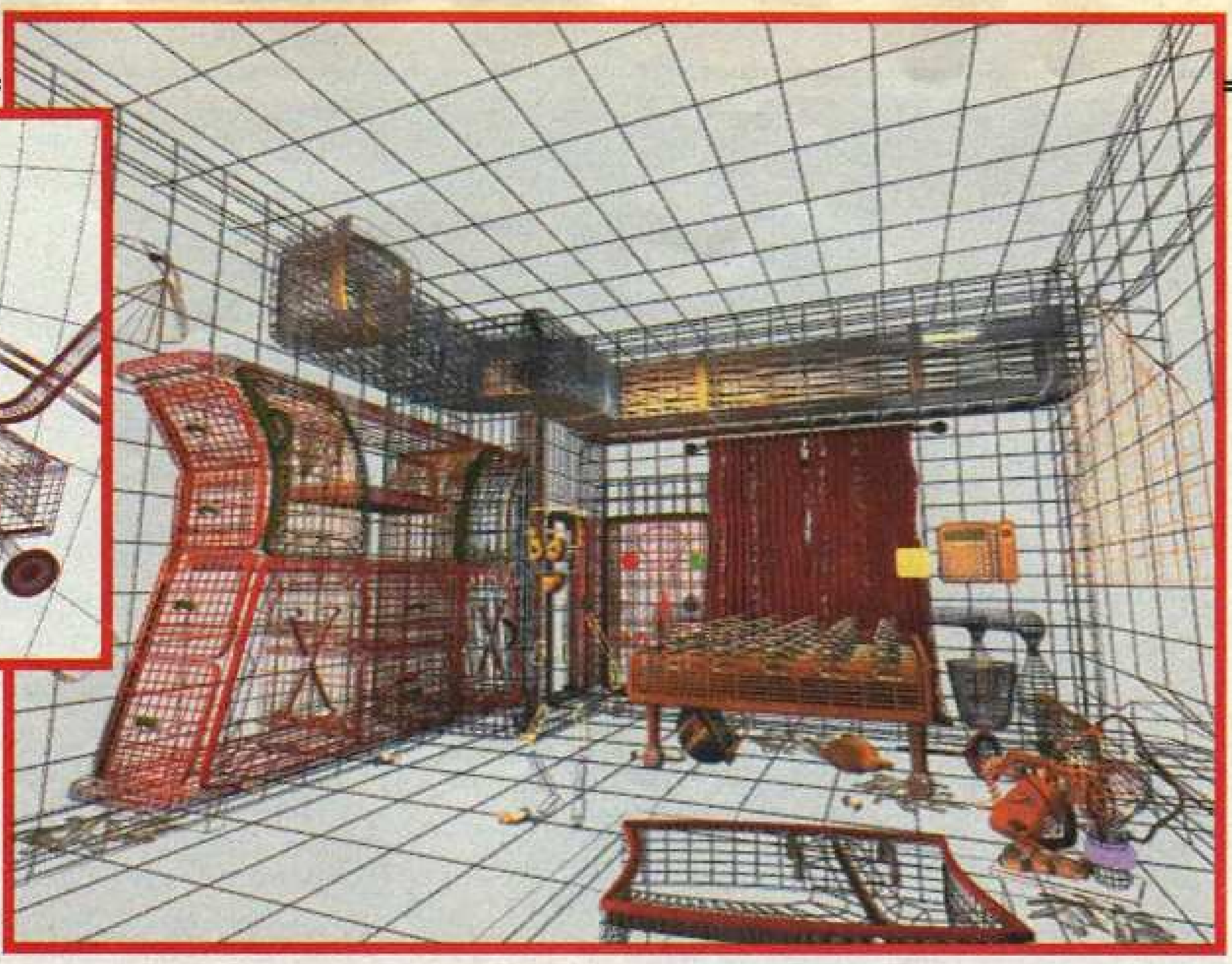












Gdyby się bardziej nad tym zastanowić, to wcielaliśmy się już w przygodówkach w najprzeróżniejsze postaci. Były więc już zwierzęta, obcy, wampiry, wilkołaki, pasta do zębów, parówka (jeśli ktoś

DEMENTIA

W PRZYGOTOWANIU



pamięta X–BOMB, skojarzy to nie tylko z ANIMALEM recenzowanym w ostatnim numerze), ale wciąż pozostaje jedna, tak bardzo bliska każdemu z nas osoba, w którą wcielić się nie możemy. Przez jakieś dziwne zaślepienie, producenci gier totalnie pomijają możliwość dania nam spojrzenia na świat z perspektywy tej, którą wszyscy tak bardzo kochamy... Z perspektywy babci!

Osadzenie gracza w roli miłej, siwej staruszki z okularami na nosie powinno natychmiast stać się argumentem w rękach wszystkich, którzy toczą z własnymi babciami batalię o możliwość oddawania się rozkoszom gry na komputerze. Trzeba będzie tylko odpalić DEMENTIĘ i argument sam wskakuje nam na monitor.

Starowinka, w którą się wcielimy, będzie miała nie lada kłopot. Przeprowadziła się na strych domu, który zamieszkiwała z rodziną i miała zamiar wieść tam sobie spokojne, nie zakłócane żadnymi kłopotami życie. Niestety, pewnego pięknego dnia babcia wybierała się na doroczny festiwal pieczenia pączków (czy jakieś równie nonsensowne święto rodem z HARVESTERA) gdy już przy samym zejściu na dół, starowinkę uderzyła niespotykana dotąd na niższej kondygnacji cisza. Całkowity brak domowników. Kiedy zaś otworzyła drzwi, okazało się, że i ona została wessana do innego wymiaru.

Od tego momentu rozpoczyna się przygoda, w której tylko od szarej tkanki wypychającej ci przestrzeń między uszami zależy pomyślne zakończenie. W grze trzeba będzie obcować z masą różnych przedmiotów i urządzeń. Do tego dojdzie masa zagadek logicznych. Czy może nielogicznych – każdy z 10 światów, które babci przyjdzie zwiedzić, rządzi się swoimi własnymi prawami. Co prawda autorzy gry – firma developerska MAKH–SHEVET zarzeka się, że wszelkie łamigłówki będą opierać się na zasadach i prawach fizyki oraz mechaniki. Jednak trzeba się będzie nauczyć używać ich zgodnie z pokrętnym przeznaczeniem – np. jeżeli jakiś przedmiot da się pociągnąć, to należy go zamiast tego popchnąć, kiedy wydaje się, że droga na zewnątrz powinna wieść górą, należy spróbować pójść w dół, czy coś takiego. W każdym razie ma być dziwnie. Jeżeli jednak nie wydaje się wam to wystarczająco niezwykłe, to wiedzcie jeszcze, że rolę kieszeni będzie pełnił babciny stanik! Aż strach pomyśleć co by było kieszenią, gdybyśmy w DEMENTI wcielali się w rolę dziadka...

Całe środowisko gry zostało pięknie wyrenderowane i co najważniejsze – gracz ma mieć całkowitą swobodę ruchu w tym porąbanym świecie. Pełna interakcja z otoczeniem, postaciami i nawet samymi screenami, które biorą udział w akcji, powinna być wystarczającą zachętą do zagrania w środowisku tak frustrującym swoją nietypową interpretacją praw natury.

Gra, która zostanie wydana na czterech kompaktach ma zostać do tego w pełni zlokalizowana przez firmę MARKSOFT. Co z tego wyniknie, dowiemy się prawdopodobnie już niebawem.

Przy okazji pozdrawiam moje dwie babcie oraz ciocię.

TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS, PC CD





Człowiek jak przygotowuje do druku tyle stron co ja, myśli sobie, że już widział w życiu wszystko. A tu masz babo placek – co to jest ??? Prototyp nowego Enterprise'a, czy innej stacji orbitalnej
Pegaz Ass







SPECJALNIE DLA SS WYWIAD Z AUTORAMI UNREAL

Na targach E3 spotkaliśmy naszego rodaka pracującego przy jednej z najbardziej oczekiwanych gier – UNREAL. Wzięliśmy go na spytki.

SECRET SERVICE: *Czy mógłbyś powiedzieć coś o sobie?*

ARTUR BIAŁAS: Nazywam się Artur Białas, mam 25 lat. Mieszkam w Kanadzie, w mieście Kitchener–Waterloo. Mam wspaniałych rodziców, młodszego brata Daniela i dziewczynę Stephanie pochodzącą z Kolumbii. Pracuję w firmie DIGITAL EXTREMES, która przygotowuje wraz z EPIC MEGAGAMES grę UNREAL.

SS: *Zdaje się, że mieszkałeś przedtem w Polsce...*

AB: Do Kanady wyjechałem w grudniu 1986 roku. Mieszkałem w Opocznie, mieście słynnym z płytek i kafelków. Mam nadzieję, że kiedy ukaże się UNREAL będę mieć wystarczająco dużo pieniędzy i czasu, aby odwiedzić Polskę i moje miasto.

SS: *Czym zajmowałeś się, zanim trafiłeś do zespołu pracującego nad UNREAL?*

AB: No cóż... jestem szalonym artystą. Zawsze lubiłem rysować i rzeźbić. Kiedyś uwielbiałem takich artystów jak Michał Anioł, El Greco, Goya, Rodin, Gaudi. Obecnie największe wrażenie robią na mnie prace Magdaleny Abakanowicz, Beksińskiego, H.R. Gigera i Kiefera.

SS: *Interesuje nas w jaki sposób dostałeś się do zespołu UNREAL. Czy było trudno dostać tę posadę?*

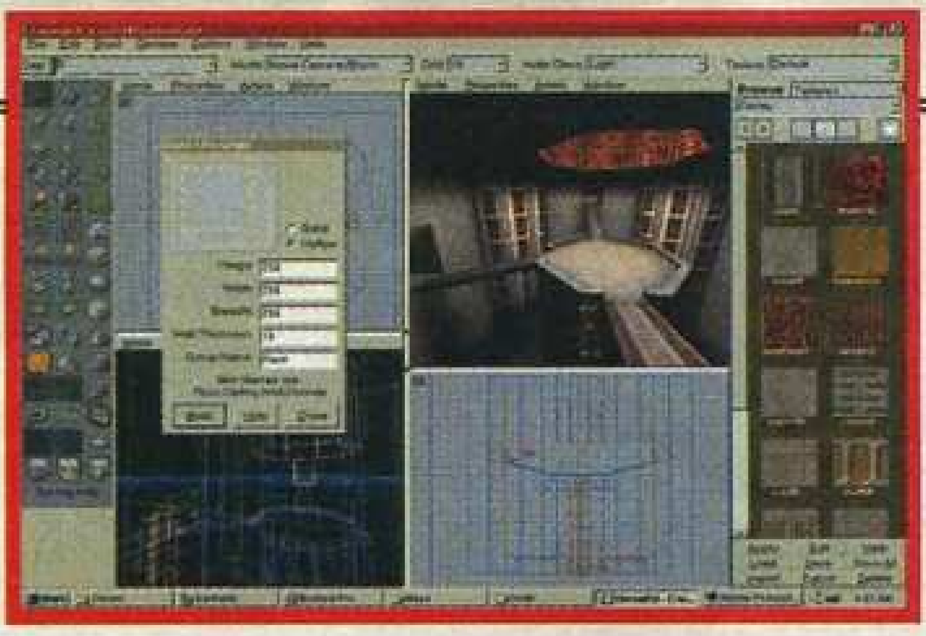
AB: Po ukończeniu uniwersytetu Waterloo planowałem pójście do tamtejszego odpowiednika Akademii Sztuk Pięknych, chciałem zostać głodującym artystą–malarzem. Potrzebowałem jednak pieniędzy na kontynuowanie nauki... Surfując po Internecie znalazłem ogłoszenie, w którym do pracy poszukiwano rzeźbiarza. Ogłoszenie pochodziło z miasta, w którym mieszkam, więc zgłosiłem się na spotkanie. Jak widać, dostałem tę pracę!

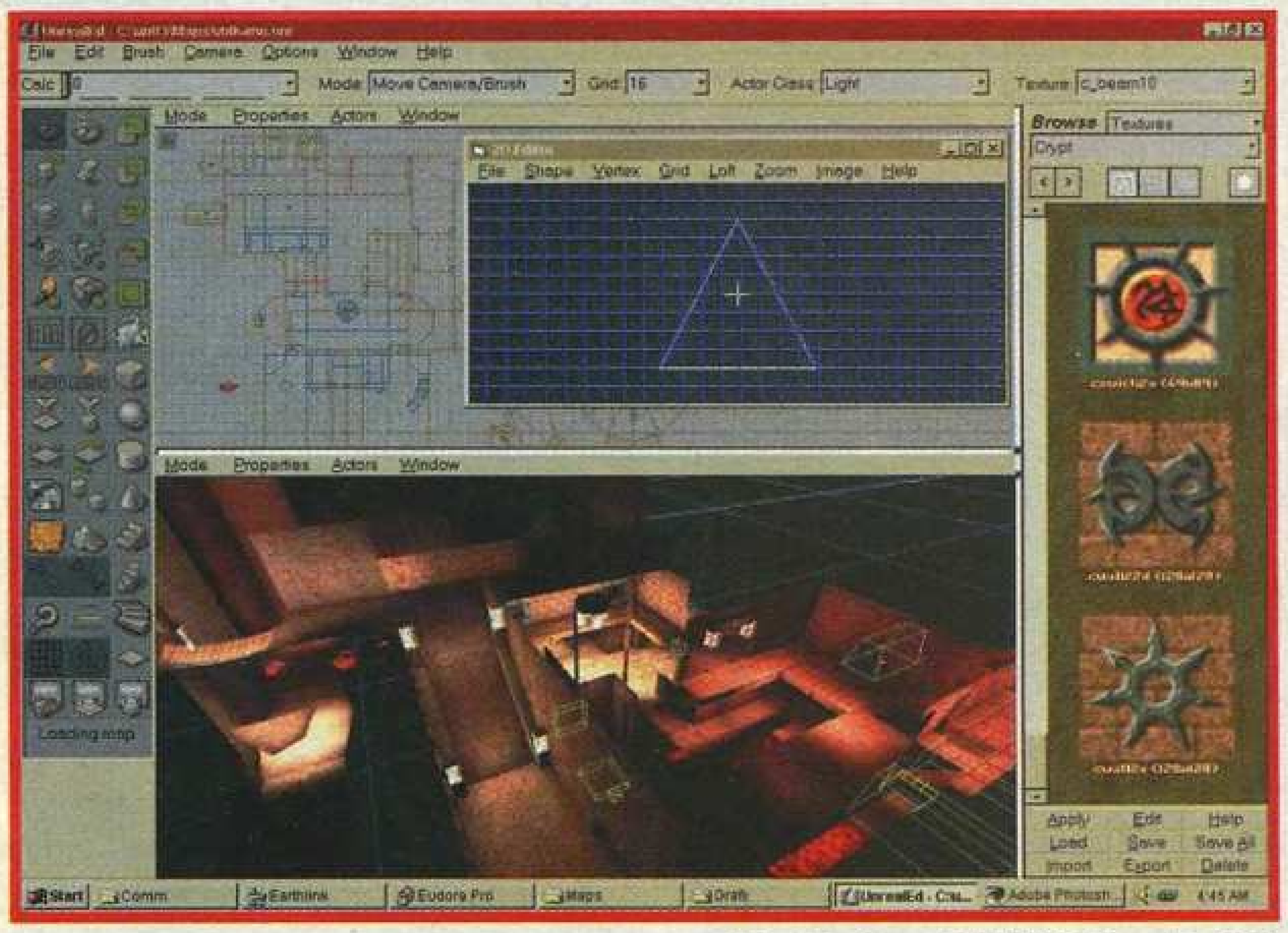
SS: *Czyli przysłowiowy łut szczęścia?*

AB: Miałem trochę szczęścia, ale dużo bardziej pomogły mi wszechstronne zainteresowania związane ze sztuką... Miałem doświadczenie związane z malowaniem, rzeźbieniem, architekturą i grafiką komputerową. Na spotkaniu zaprezentowałem część swojego dorobku i udało się! Praca podoba mi się tak bardzo, że na razie odsunąłem na przyszłość kontynuowanie nauki.

SS: *Przejdźmy teraz do zagadnień dotyczących twojej pracy. Czy mógłbyś powiedzieć na czym ona polega, jakiego sprzętu i oprogramowania używasz?*

AB: Jestem jednym z artystów pracujących przy UNREAL. Moim zadaniem jest przygotowanie konceptualnych szkiców, tekstur, plastelinowych i komputerowych modeli potworów i kilku innych rzeczy. Gdy gra się wreszcie ukaże, będę pracować nad dodatkowymi poziomami. Działam na komputerze PENTIUM 150 z 80 MB pamięci RAM. Oprogramowanie, z którego korzystam to PhotoShop, Kai's Power Tools, Light Wave, Fractal Design Painter i UNREAL EDITOR. W tej chwili pracuję w biurze DIGITAL EXTREMES, później będę mógł to robić w domu.





SS: *Czy mógłbyś przybliżyć naszym czytelnikom krok po kroku sposób, w jaki powstają kolejne poziomy do UNREAL, a także ile osób pracuje przy grze?*

AB: Cały proces rozpoczyna się od burzy mózgów dotyczącej kolejnych pomysłów. Myślimy nad tym, żeby każdy z poziomów był po prostu dobry, a jednocześnie współpracował z innymi. Artyści rysują wstępne szkice, dzięki którym możemy lepiej wyobrazić sobie wygląd leveli. Gdy pomysły zostaną zatwierdzone, rozpoczynają się prace nad przygotowaniem tekstur, w tym samym czasie opracowywany jest trójwymiarowy model poziomu. Gdy tekstury są wreszcie gotowe, rozpoczyna się proces ich nakładania – designerzy poziomów ściśle współpracują z artystami przygotowującymi tekstury. Kolejnym krokiem jest rozmieszczenie potworów, broni i innych ważnych rzeczy. Tak to wygląda w dużym uproszczeniu, bardzo ważna jest stała współpraca programistów, grafików, muzyków, animatorów i artystów. Wszystkie elementy naprawdę muszą współgrać ze sobą. Najważniejsze, że cały ten proces jest szalenie zabawny i ekscytujący! Nasz zespół składa się z 14 ludzi.

SS: *Właściwie każda nowa gra jest reklamowana jako rewolucyjna i jedyna w swoim rodzaju, jednak zostawmy na chwilę kampanię reklamową. Powiedz nam, co tobie osobiście najbardziej podoba się w UNREAL.*

AB: Niesamowita oprawa graficzna UNREAL. W zależności od mocy komputera, grafika może być wyświetlana w 16 i więcej bitach. UNREAL ma stopniowo odsłaniany scenariusz, który jest wciągający bez ogromnych ilości krwi na ekranie. Nie zapominajmy też o inteligencji przeciwników, wspaniałej animacji i całkowicie nowych procedurach dla trybu Multiplayer. Wspaniały także jest UNREAL EDITOR, który będzie dołączany do gry – dzięki niemu gracze będą mogli szybko stworzyć skomplikowane poziomy. Osoby próbujące swoich sił w UNREALED, bardzo szybko nauczą się ustawiać światło i wykorzystywać różne tricki. UNREAL EDITOR jest tak dobry, że śmiało może rywalizować z komercyjnym oprogramowaniem 3D, takim jak 3D STUDIO czy LIGHTWAVE. Jest tego więcej, ale by się o tym przekonać musicie poczekać na grę. Obiecuję, że efekt końcowy będzie rewelacyjny!

SS: *Twórcy QUAKE 2 z ID SOFTWARE podobnie, bo mówiąc o nowym trybie multiplayer i o inteligentnych potworach, reklamują swoją grę.*

AB: QUAKE podobał mi się i osobiście czekam na QUAKE 2. Twierdzenie, że jedna gra jest lepsza od drugiej, wydaje mi się niedojrzałe. Zarówno QUAKE 2 jak i UNREAL wprowadzą nowe i ekscytujące elementy i zostaną wyznacznikami dla gier, które nadejdą później. Choć obie mają wiele wspólnego, każda będzie przemawiać do gracza w inny sposób. Jedna rzecz, której jestem pewien to fakt, że UNREAL odniesie sukces!

SS: *Prace nad UNREAL trwają już bardzo długo, w związku z tym powiedz nam, kiedy tak naprawdę pojawi się wreszcie ta gra?!*

AB: UNREAL powinien ukazać się we wrześniu, a na sto procent przed końcem roku. W przeciwieństwie do innych gier, engine UNREAL powstaje całkowicie od nowa. Chcemy też, żeby UNREAL był jedyny w swoim rodzaju i całkowicie dopracowany, a to wymaga czasu. Ciągle odkrywamy nowe możliwości naszego trójwymiarowego engine.

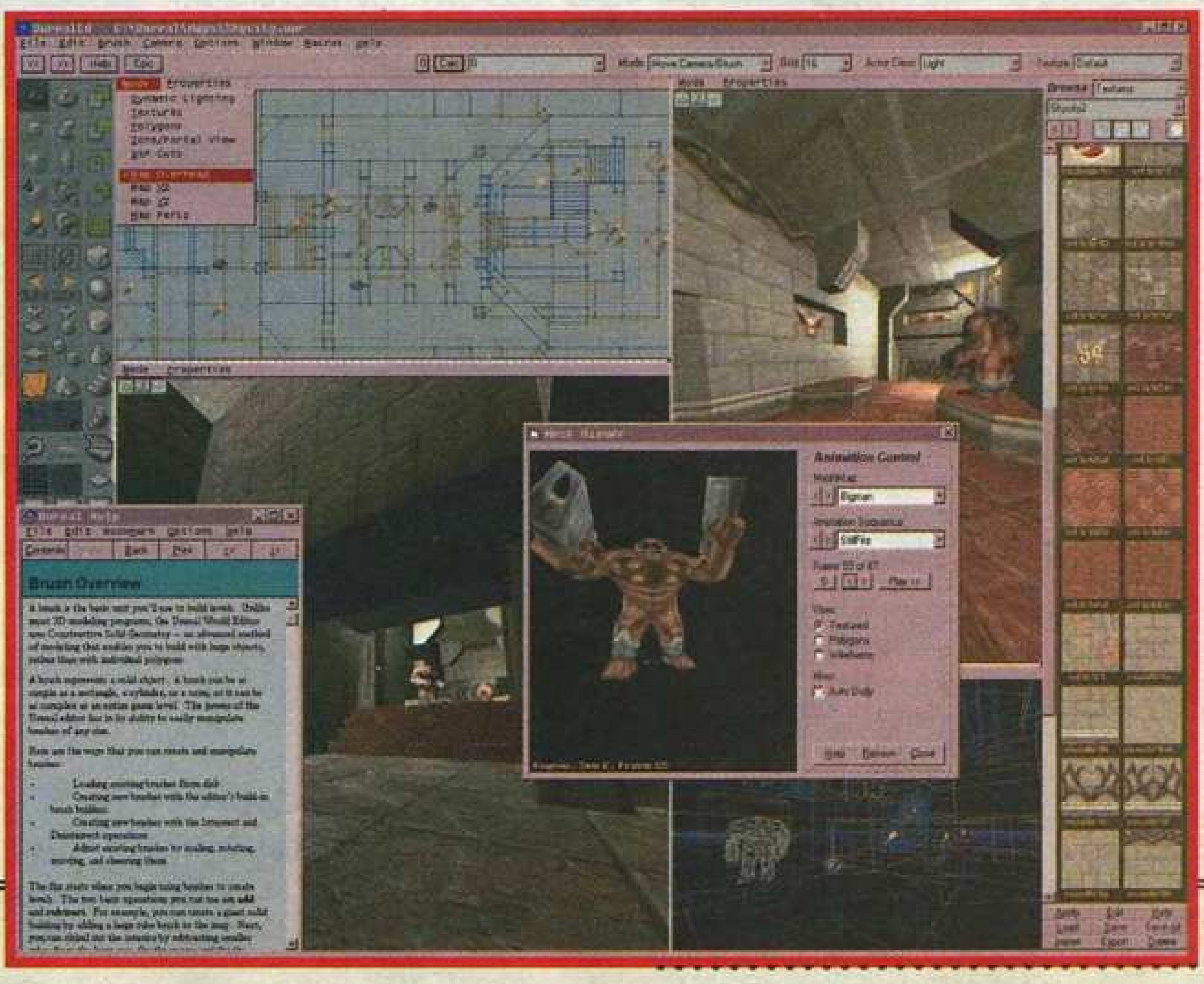
SS: *Jakie gry przykuły cię na całą noc do komputera?*

AB: Właściwie gram we wszystko, ale najlepiej wspominam WARCRAFT 2, RED ALERT, DIABLO, QUAKE i oczywiście UNREAL!

SS: *Wpadniesz do naszej redakcji, gdy przyjedziesz do Polski?*

AB: Z przyjemnością!

SS: *Dziękujemy za rozmowę.*





KOMBAT KORNER

Rok temu krakałem, że VIRTUA FIGHTER 2 nie pojawi się na PeCecie z powodu ograniczonych możliwości tej maszyny. Nie doceniłem PeCetów, oto przed nami w pełnej okazałości konwersja na blaszaka. Podobnie jak Martinez w recenzji ECSTATICA 2, ja także nie potrafię mówić o VIRTUA FIGHTER 2 bez uczucia pokory. Być może dlatego w tekście tym znajdziecie same superlatywy; po prostu nie mam i nigdy nie miałem tej grze nic do zarzucenia. Dla mnie VF2 to przykład absolutnego mistrzostwa świata w produkcji gier, jakie osiągnął kierowany przez faceta o nazwisku Yu Suzuki zespół developerów AM2.

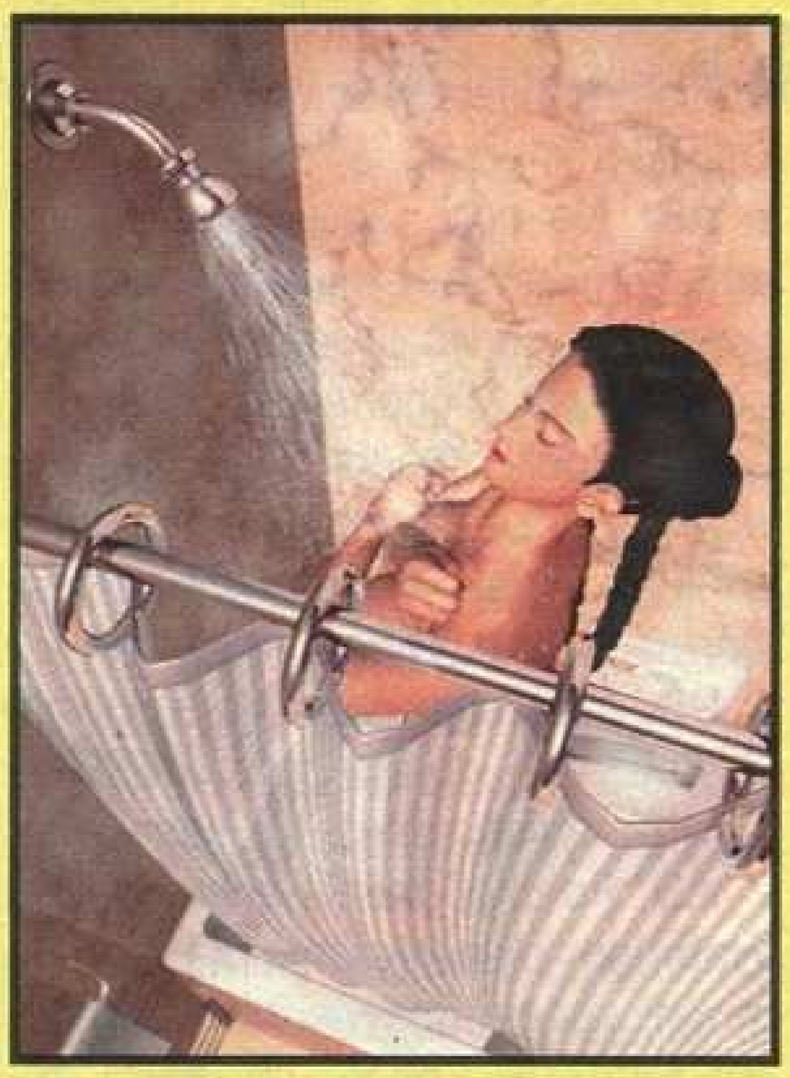
VIRTUA FIGHTER 2 PC!!!

Garść informacji dla osób, które przez ostatnie kilka lat mieszkały na innych planetach. Automat VIRTUA FIGHTER 2 wyprodukowała firma SEGA w 1995 roku. Od tego czasu gra stała się najlepiej zarabiającym coin–op'em wszech czasów. Po wprowadzeniu do sprzedaży konwersji na konsolę Saturn niemal każdy posiadacz tego urządzenia zainwestował w swoją kopię tej gry. W Japonii wokół serii VIRTUA FIGHTER powstał swoisty kult – można kupić mnóstwo VF–gadgetów, modnie jest ubrać się jak Jacky czy wziąć udział w corocznym ogólnokrajowym turnieju VF. Nie mam złudzeń, że podobna sytuacja ma szansę wydarzyć się także i na PeCetowym rynku, ale myślę, że i tutaj wielu graczy zapała miłością do tej gry, szczególne z uwagi na rozbudowany tryb multiplayer (o tym później).

Rozpoczyna się drugi turniej, do którego przygotowuje się dziesięciu zawodników. Każdy z nich preferuje inny styl walki: mamy pijanego mistrza Shuna, zamaskowanego ninja Kage–maru, wrestlerów Wolfa i Jeffry'ego. Zwinny Lion walczy stylem torou–ken (zwanym też modlishką), podczas gdy rodzeństwo Jacky i Sarah mieszają uliczną walkę z karate, zaś Pai i jej ojciec Lau preferują tradycyjne chińskie kung–fu. Każda z postaci zna niewiarygodną liczbę 200 ciosów i kombinacji (co daje w sumie 2 tysiące ciosów!), dzięki którym praktycznie nie zdarzają się dwie podobne do siebie walki. Technika, styl, perfekcyjne wyczucie czasu i znajomość ciosów zarówno swoich, jak i przeciwnika – oto podstawowe warunki gry w VF2. Każdy, kto szuka wybuchających kul ognia, 10–ciosowych nieblokowalnych combosów czy po prostu niezobowiązującej rozrywki, szybko przekona się, że trafił pod niewłaściwy adres. Choć istnieje przeznaczony dla amatorów tryb Arcade, prawdziwy wojownik zechce spróbować swoich sił w Expert Mode, gdzie postacie naprawdę uczą się stosowanych przez gracza chwytów i odpowiednio na nie reagują. Tu rozgrywka jest trudna i wymagająca, lecz daje doświadczonym graczom olbrzymią satysfakcję, bo nic tak nie cieszy jak zwycięstwo nad dobrym przeciwnikiem.



Zawsze byłem wielkim fanem tej serii, ale po obejrzeniu wersji PeCetowej moje zauroczenie osiągnęło fazę uwielbienia. Proponuję każdemu z was ustawienie opcji graficznych w taki sposób, aby gra wyglądała na trzykrotnie spowolnioną. Teraz w spokoju zasiądźcie i obejrzyjcie intro, a potem kilka walk w Watch Mode... Jeśli istnieje perfekcyjny motion capture, to widzimy go właśnie w VIRTUA FIGHTER 2. Nigdy, przenigdy wcześniej nie było na PC tak realistycznie odwzorowanych ludzkich ruchów. Patrząc na poruszające się postaci, można uczyć się sztuk walki – zresztą ich ruchy to przetworzone komputerowo ciosy wykonywane przez prawdziwych mistrzów, zaproszonych na sesję motion capture. Niestety, wszystko to ma słoną cenę, za którą przyjdzie posiadaczom PeCetów zapłacić.





BIEGNĘ PO MMXĐA

VIRTUA FIGHTER 2 na PC skutecznie udowadnia wszystkim zainteresowanym, jak bardzo potrzebny jest im procesor Pentium 200 MMX. Tu nie ma czegoś takiego jak niska rozdzielczość, jest tylko wyglądająca bardzo okazale 640x480, a także nieco mniejsza, odpowiadająca oryginalnemu automatowi. Posiadacze słabszych komputerów będą musieli zadowolić się grą w ohydnych 256 kolorach, z przeplotem, z powyłączanymi detalami tła i cieniowaniem zawodników. Szczęśliwi właściciele-









le Pentium 200 MMX przyzwoicie zabawią się w 32 tysiącach kolorów i z włączonymi detalami, jednak nigdy nie osiągną prędkości 60 klatek animacji na sekundę, z jaką gra porusza się na automacie i konsoli Saturn. To nie są żarty, płyta główna automatu Model 2, na którym VF2 hula w salonach, rusza 400 000 polygonów na sekundę, a tego nie pociągnie nawet najmocniejszy Pe-



VIRTUA FIGHTER 2



Cet, jeśli nie będzie miał akceleratora 3D. Niestety, w tej chwili VF2 nie obsługuje jeszcze akceleratorów trzeciego wymiaru – na nasze pytania przedstawiciele firmy SEGA odpowiedzieli, że wersja dla 3Dfx pojawi się za 2–3 miesiące, nie są jednak pewni, czy będzie to patch czy „wersja specjalna", za którą przyjdzie zapłacić. W rezultacie na komputerze Pentium 133 dało się grać w trybie 256 kolorów i z minimum detali tła, z wyłączonym cieniowaniem. Ach, no i liczba klatek animacji na sekundę nie przekracza 15. Z bólem serca nie polecam tej gry nikomu, kto nie ma przynajmniej Pentium 166 – jednak w zamian za ewentualną wymianę procesora użytkownicy otrzymają grę, w którą z powodzeniem można grać przez milion lat świetlnych. Jeszcze coś: pełna instalacja VIRTUA FIGHTER 2 na twardym dysku zajmuje 370 MB. Niewiarygodne, lecz prawdziwe.

NOWE W WERSJI PC!

W wersji PC pojawiło się kilka istotnych bonusów, których nie sposób nie wymienić. Najważniejszy jest rozbudowany tryb multiplayer z możliwością gry przez sieć, kabelek, modem a nawet internet! W ten sposób autorom udało się w olbrzymi sposób rozszerzyć potencjalny krąg graczy. Krótkie, lecz wnikliwe doświadczenia pokazują, że rozgrywka przez internet (za pośrednictwem modemów) jest jak najbardziej realna i w dalszym ciągu miodna. Już wyobrażam sobie międzymiastowe/międzynarodowe turnieje VF2 rozgrywane za pomocą połączenia internetowego. Za ten fakt należą się duże brawa – gra we dwie osoby przytulone do jednej klawiatury nigdy nie należała do przyjemnych. Drugą – bardzo miłą – niespodzianką jest galeria renderowanych obrazków przedstawiających bohaterów serii. Prawdziwy fan, który często wrzucał kolejne żetony do automatu z lubością nie raz je przejrzy – zwłaszcza, że w naszym kraju wszystkie przyjemnostki związane z kultowymi grami są praktycznie nie do zdobycia (w Japonii można nawet kupić stroje VirtuaFighterów, nie mówiąc już o kalendarzach czy kubkach). Trzecią i ostatnią fantastyczną sprawą jest możliwość zapisu walki do pliku – po skończonej rundzie wystarczy odpowiednia kombinacja klawiszy i powstaje na dysku niewielki pliczek. Dalej można z nim robić co tylko się chce – dać kumplowi, umieścić na własnej stronie WWW, wysłać do redakcji SECRET SERVICE czy odtwarzać w nieskończoność. Dla prawdziwych maniaków nie do przegapienia jest też fakt, że znajdujące się na płycie przykładowe pliki z zapisami walk zostały nagrane przez autentycznych japońskich Tesijinów – mistrzów ogólnokrajowych zawodów VIRTUA FIGHTER 2. Przez dwa lata tłukąc niemiłosiernie tysiące konkurentów wygrywał niejaki Bunbunmaru, którego przykładowe walki możemy teraz podziwiać. Obejrzyjcie – koleś naprawdę robi wrażenie.

CAŁA PRAWDA

Aby gra w VIRTUA FIGHTER 2 na komputerze PC miała sens, należy zaopatrzyć się w dwie rzeczy. Pierwszą z nich będzie szybki procesor, najlepiej z rozszerzeniem MMX (od Pentium 166 wzwyż) a drugą porządny joypad – w przeciwnym razie VF2 nie da nawet połowy przyjemności. Gra jest wspaniała, wręcz rewelacyjna (czemu przypuszczalnie nikt nie zaprzeczy), ale potwornie sprzętożerna. Szczerze mówiąc, jeszcze nigdy nie widziałem gry, która na moim sprzęcie (stare P133) przy pełnych detalach pracuje z prędkością jednej lub dwóch klatek animacji na sekundę. Darujcie mi tę słabostkę, ale nawet mimo tego nie potrafię dać tej grze gorszej oceny niż 9/10 (dałbym i 10 ale są granice, których przekroczyć nie wolno). Tym samym VF2 rozpoczyna swoje królowanie także i na PC, SEGA ma kolejnego bestsellera, a w mojej głowie dokonała się przemiana – czekając na wersję na voodoo biegnę do sklepu po P200 MMX.

Gulash

Historie postaci, ciosy i taktyki umieścimy w KOMPENDIUM WIEDZY 3 – nie będziemy przecież drukować ich przez pół roku w SECRET SERVICE?!?



SEGA PC

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: -,⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

DEMO: CD 50
OCENA: 9/10



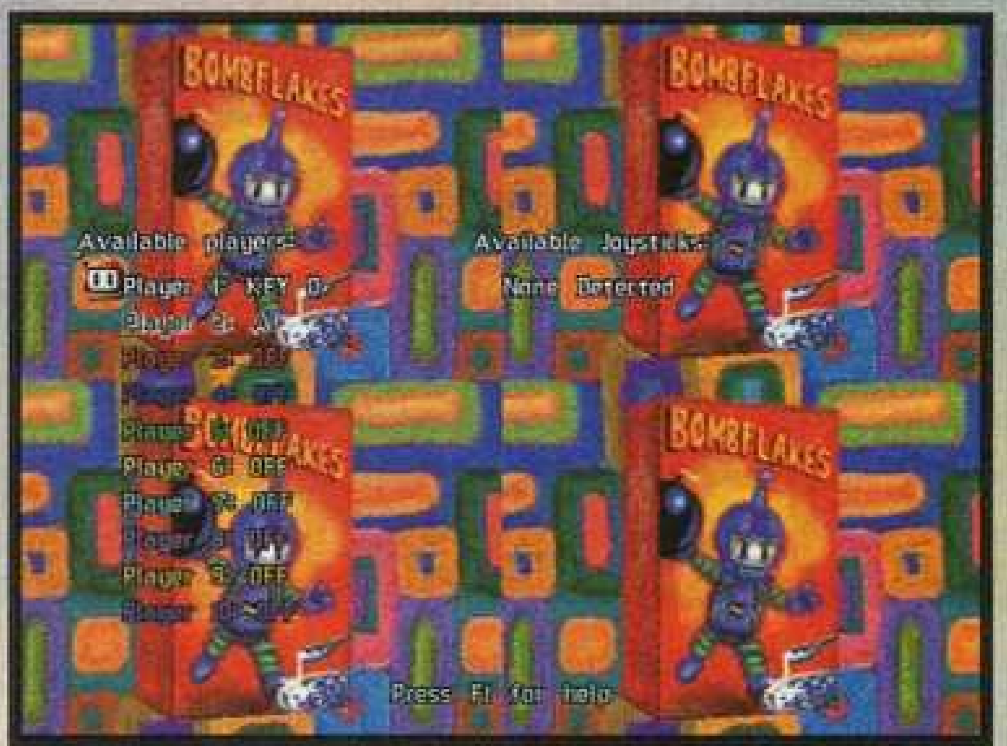
ATOMIC BOMBERMAN

W czasach, w których o deathmatch w QUAKE nikomu nawet jeszcze się śniło, Bomberman przywędrował na Amigi i PeCety w grze pod nazwą DYNA BLASTER. O ile pamięć mnie nie myli, przez pewien czas można było nawet kupić produkowane przez hobbystów (specjalnie do DYNA BLASTER) rozgałęziacze do Amigi, dzięki którym możliwe było podłączenie 4 joysticków. Było nieźle, ale czasy się zmieniają – dziś DYNA BLASTER jest jedynie reliktem minionej epoki, w której gierki zajmowały jedną dyskietkę. Idąc z duchem czasu, firma INTERPLAY przygotowała nową odsłonę gry, ubraną w szatki na miarę XXI wieku.

Osobom, które jeszcze nie miały do czynienia z Bombermanem, warto pokrótce przybliżyć zasady gry. Po planszy biegają w prostym labiryncie małe ludziki, które zostawiają bomby z opóźnionym zapłonem. Kto znajdzie się w strefie rażenia – przegrywa. Tak to wygląda w dużym skrócie, bo są jeszcze rozmaite power–upy w postaci większego plecaka (więcej bomb), lepszych ładunków (większy zasięg rażenia) i mnóstwo innych. Gra, której zasady łapie się w pierwsze 3 minuty, jest jednocześnie megamiodna i nigdy się nie nudzi. Ale tylko w trybie multiplayer.

THE GOOD

Dzięki ładnej i szczegółowej grafice ATOMIC BOMBERMAN prezentuje się bardzo okazale. Postacie Bomberów posiadają wiele klatek animacji i ruszają się z właściwą sobie gracją i wdziękiem. Wszędzie jest bardzo kolorowo, miło i przyjemnie. W grze znajduje się przepotężna (prawie pół kompaktu!) ilość dźwięków i muzyki – dzięki kilogramom sampli każdy z Bomberów nabiera swoistych cech osobowości. Nie trudno się domyślić, że czarny kostium oznacza czarny charakter postaci (czarny Bomber po prostu wali złośliwe komentarze...). Rozgrywka w trybie multiplayer to prawdziwa masakra (powiedzmy od 4 osób wzwyż), z miodnością której może równać się naprawdę niewiele gier. Tutaj nie trzeba się niczego uczyć – wystarczy przez kilka minut popatrzeć i już można pograżać się w nieskończonej orgii wybuchów. Jeśli kiedyś stworzymy ranking najlepszych gier multiplayer wszech czasów dla 4 i więcej graczy, na 100% któryś z Bombermanów znajdzie się w pierwszej piątce. Howgh.



THE BAD

Zacznijmy od tego, że ATOMIC BOMBERMAN prezentuje futurystyczne podejście do tematu. Być może Amerykanie nie rozumieją tej gry tak jak Japończycy, ale po przeróbce na techno–wojowników postacie Bomberów w moich oczach wiele straciły. To już nie jest mały, uśmiechnięty koleżka, którego chciałoby się poklepać po ramieniu – teraz to futurystyczny wojownik–morderca w cyber–skafandrze, pragnący za wszelką cenę wyeliminować nieprzyjaciół. Szczerze mówiąc, wolałem tego z DYNA BLASTER.



Najbardziej zaskoczył mnie jednak brak właściwego trybu rozgrywki dla jednego gracza. W innych grach z Bombermanem (choćby wspomniany DYNA BLASTER czy SATURN BOMBERMAN) zawsze czekał porządnie rozbudowany tryb dla samotnego Bombera, gdzie wysadzało się mnóstwo pociesznych potworków, aby w końcu powalczyć z wielkim bossem. Wszystko, co dostajemy w ATOMIC BOMBERMAN, to jedynie emulator trybu multiplayer, gdzie rolę ludzi przejmuje na siebie komputer myślący za innych graczy – dla mnie to zdecydowanie za mało.

Na przykładzie ATOMIC BOMBERMAN widać, że wszystko ma swoją cenę. Tony dźwięku, o których wspomniałem wcześniej, są oczywiście podczas gry bez przerwy pobierane z twardego dysku. Efekt tego jest bardzo prosty – na komputerze z 16 MB pamięci nie da się praktycznie grać z dźwiękiem, bo gra się co chwila zacina, haczy i ma przestoje. Zdziwiony takim obrotem sprawy pogmerałem w helpie – wszystko, co znalazłem, to moja ulubiona zwrotka „Jeśli gra chodzi wolno lub się zacina – wyłącz muzykę albo zainstaluj dodatkowe 16 MB pamięci". Z litości pozostawiam to bez komentarza....

I na koniec najgorsze. Biorąc w swe ręce tę grę przypuszczałem, że jeszcze tej nocy poprzez Internet wysadzę w powietrze kilku obcokrajowców. Dziwnym trafem jednak nie przewidziano tej możliwości w opcjach. Nie ma opcji gry przez Internet, nie ma serwera, na którym spotykaliby się zawodnicy. Co prawda używając programów emulujących sieć lokalną na Internecie (np. KALI) można zagrać, ale ma to swoje minusy. Za KALI trzeba płacić, połączenia są wolne i prawie nigdy nie ma chętnych do gry. To już jest gwóźdź do trumny z napisem ATOMIC BOMBERMAN.

THE UGLY

ATOMIC BOMBERMAN jest produktem zdecydowanie przeznaczonym do gry w trybie multiplayer, na porządnym sprzęcie. Pewnie że na połączonych w sieci ośmiu komputerach Pentium 200 MMX (z 32 MB RAM każdy) grałoby się doskonale, ale przypuszczam, że dostęp do takiej sieci ma mniej więcej 1% graczy. To do nich jest adresowany ten produkt, cała reszta może spokojnie darować sobie tę grę, bo w ATOMIC BOMBERMAN ma po prostu miejsce przysłowiowy przerost formy nad treścią.

Gulash

Interplay
DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: –0
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 8 MB RAM
DEMO: CD 47
OCENA: 4/10





A.D COP

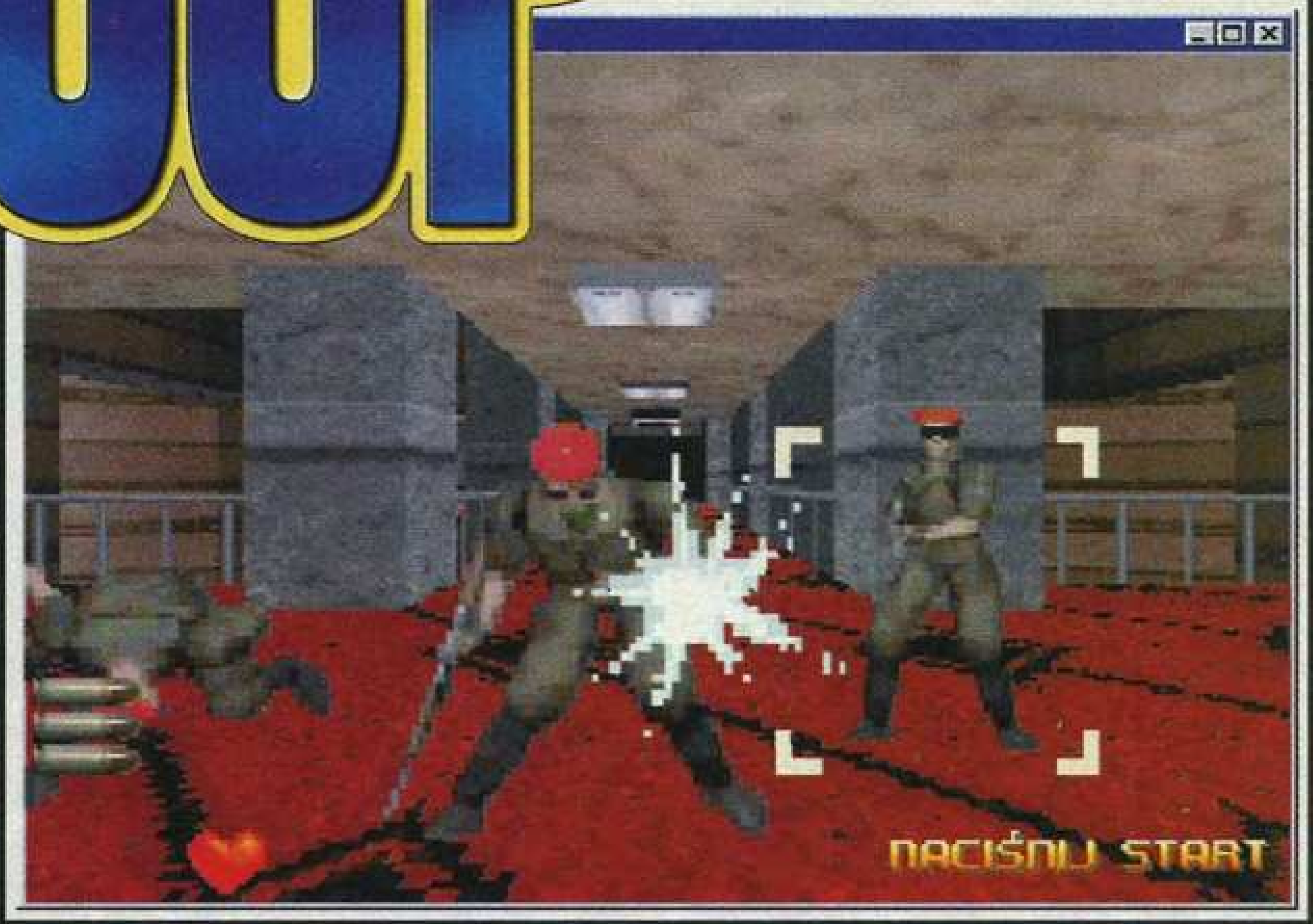




Po sukcesie doskonałego celowniczka VIRTUA COP szybko zaczęły powstawać gry naśladujące niedościgniony pierwowzór. Efekt jest jednak taki sam, jak było to w przypadku DOOM i jego klonów – wszystkie stanowiły tylko mniej lub bardziej udane próby naśladowania oryginału. Dopiero DARK FORCES zdeklasował DOOM, a i to tylko w oczach niektórych osób. A.D. COP nie jest jednak takim kamieniem milowym, choć z całą pewnością swoje zalety posiada.

W sumie do wyboru jest sześć misji, lecz na początku jesteśmy ograniczeni tylko do trzech. Dopiero po ich pomyślnym ukończeniu można dobrać się do reszty. Ty, jako policjant biorący udział w akcji, wyposażony jesteś w hełm, w który wbudowany został komputer celowniczy. Każdy z przeciwników (ale nie zakładnicy) zaznaczany jest na ekranie narożnymi ramkami, których kolor ostrzega o stopniu i rodzaju zagrożenia. Ramki koloru żółtego oznaczają, iż przeciwnik zbiera się do strzału. Kolor pomarańczowy pojawia się, kiedy wróg ma cię na celowniku. Kiedy wystrzeli (nie zawsze trafia) zapali się czerwony. Jako członek oddziału specjalnego policji, wyruszasz na akcje uzbrojony w służbowy pistolet oraz bazookę – rzecz może mało poręczną, ale za to bardzo skuteczną. Ponadto możesz używać (o ile tylko znajdziesz i podniesiesz) broni terrorystów i innych schizoli, pchających się masowo pod lufę. Przyjdzie więc ci używać sześciostrzałowej strzelby (shotguna), 15–strzałowego pistoletu z automatycznym przeładowywaniem (bardzo wygodny) oraz M–16. Bandyci mają również w zwyczaju gubić od czasu do czasu jakąś bazookę czy małe czerwone serduszko – dodatkowe życie (szkoda, że nie ma tak naprawdę!).





Animacje w grze są prawie doskonałe, lecz ich udźwiękowienie pozostawia wiele do życzenia. Początkowo myślałem, że coś nie tak z kartą dźwiękową. Po prostu nie sposób uwierzyć, że tak można spaprać pracę grafików od animacji. Jednak kiedy dochodzi już do strzelaniny, jest czego posłuchać – wycia rannych brzmią dość przekonywająco, a muzyka z CD świetnie koreluje z tym, co aktualnie dzieje się na ekranie. Brakuje tylko, znanego z VIRTUA COP, szczęku przeładowywanej broni.

Animowane wstawki pojawiają się przed każdą z sześciu misji i po ich zakończeniu. Wszystkie misje składają się z trzech etapów. Na końcu trzeciego czekają bossowie, na których trzeba poświęcić nieco więcej czasu. To oni są najczęstszym powodem wyczerpywania się, i tak skromnego, limitu kontynuacji (nawet jeśli ustawi się je na max). Po ukończeniu każdego etapu pojawia się jego krótka statystyka – liczba oddanych strzałów, trafienia, dokładność strzelania i jeszcze kilka innych, mniej istotnych wartości.

Niezwykle pożytecznym urządzeniem do gry w A.D. COP jest pistolet świetlny – lightgun. W grze jest opcja „kalibracja" i wcale nie chodzi tu o kalibrację joya, tylko właśnie PCguna. Przed zakupem takiej zabawki zwróć jednak uwagę, czy posiadasz wystarczająco duży monitor: standardowe 14 cali wydaje się trochę za małe. Czasami trudno jest trafić w gościa ukrytego np. za beczką nawet przy pomocy myszki, a co dopiero z pistoletu świetlnego.





Piętą achillesową A.D. COP jest grafika, która w grach odgrywa przecież pierwszorzędną rolę. Wystarczy spojrzeć na screeny, by przekonać się, iż to co A.D. COP ma do zaoferowania, zdecydowanie ustępuje VIRTUA COP. Przeciwnicy widziani z bliska są tylko kupką pikseli, w której trudno się rozeznać. Teren jest w pełni trójwymiarowy, lecz taki był już w WOLFENSTEIN 3D (pamięta jeszcze ktoś tę grę?), a od tego czasu panowie w czarnych garniturach nadal nie dorobili się wypukłych klat.

Ciekawie za to prezentuje się możliwość gry w trybie multiplayer. Poza standardową grą na cztery ręce można skorzystać z dogodności sieci LAN (IPX), a nawet Internetu. Oczywiście multiplayer przez modem i urządzenie zwane kabelkiem też jest możliwe.

Warto wspomnieć na koniec, że A.D. COP został spolszczony. Oczywiście, owe „spolszczenie" sprowadza się przede wszystkim do przetłumaczonego menu i napisów w rodzimym języku, bo podczas animacji wyraźnie słychać Angoli. Ale przecież w tego rodzaju grze liczy się przede wszystkim szybkie naciskanie spustu, a tu strzelanie dostarcza naprawdę dużo zabawy, trup pada gęsto – i o to chodzi. Gra nie jest może rewolucyjna i do VIRTUA COP jeszcze jej daleko, ale pewien ładunek miodu w sobie ma. Do gry zachęca też dość niska cena i niezbyt wygórowane wymagania sprzętowe.

Merlin



Union Systems

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: 95–⁰⁰
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 6/10

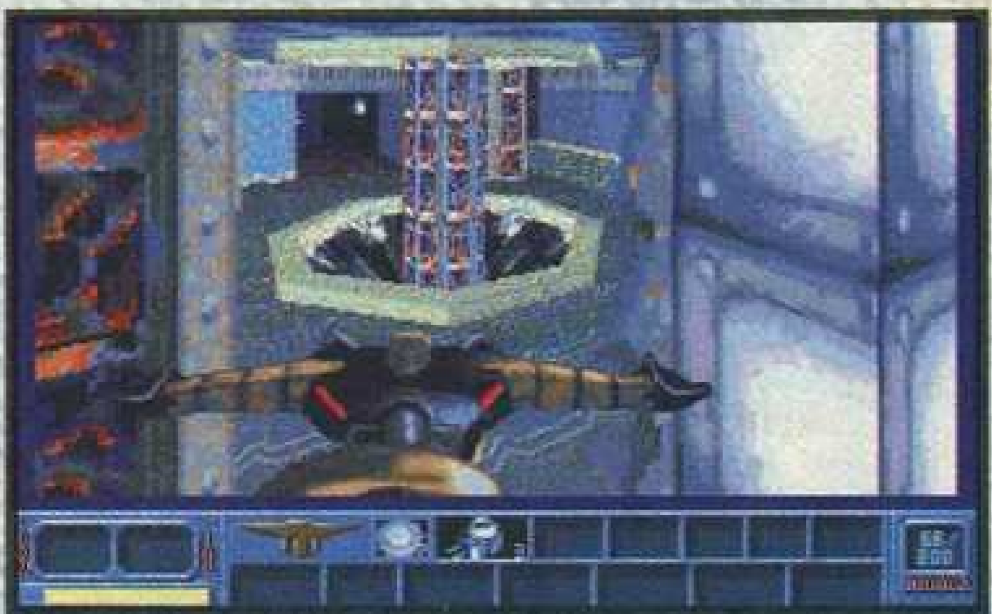






ERADICATOR

Obiło mi się o uszy, jakoby ERADICATOR przypominał trochę TOMB RAIDERA. Szybko postarałem się o wersję demo ERADICATORA i jakież było moje rozczarowanie, kiedy okazało się, że to tylko plotki. Jedyne, co te gry łączy, to sposób prezentowania głównego bohatera: widok zza pleców postaci. Jednak nie ma co porównywać obu gier. Przecież DUKE NUKEM też posiadał możliwość włączenia takiego trybu, a nikt nie zwrócił na to większej uwagi. ERADICATOR jest prostą strzelanką osadzoną w świecie 3D. Całość akcji rozgrywa się wewnątrz lub w najbliższym otoczeniu Cytadeli, znajdującej się na planecie Ioxia.



Do wyboru są trzy postacie, różniące się szybkością poruszania się, siłą ataku i obrony oraz bronią.

Na Ioxii pracowały kopalnie wydobywające minerał niezbędny do życia całej galaktyki. Jednak pradawna rasa zamieszkująca planetę postanowiła położyć na nich łapę. Zmasowany atak reszty świata nie był możliwy, ze względu na pole jonowe chroniące Ioxię wraz z jej księżycami. Wysłano więc najemników, by rozwiązać ten problem.

Eleene Brynstaarl jako pierwsza dostała się na planetę małym statkiem, który rozbiła podczas lądowania. Jej ulubioną bronią są szpony, którymi rozszarpuje przeciwników (ale ich nie zjada). Kamchak z Treydan, przypominający trochę podpakowanego, zielonego Diablo z ogonem, dokonał abordażu ze statku, który przebił się przez pole. Ostatni, Dan Blaze podczas ataku przypadkiem znajdował się w kopalni, a teraz, kiedy wszyscy poza nim zginęli, musi spenetrować Cytadelę i powyłączać co trzeba.





Wybór należy do ciebie, choć kobitka jest zdecydowanie najładniejsza. Jednak nawet jej bardzo daleko do Lary Croft (jak ja nawet mogłem myśleć o porównaniu?). Chodzi przede wszystkim o animację, która po prostu jest w zaniku. Te kilka ruchów, które wykonują postaci, wcale ładnie nie wygląda, a jeszcze brakuje trzeciego wymiaru. W ciekawy sposób natomiast rozwiązano problem celowania, kiedy kamera umieszczona jest za plecami najemnika: na ekranie znajduje się lepki celownik, który przylepia się do aktualnie namierzonego obiektu. Wystarczy wskazać mu mniej więcej kierunek do celu, a resztę zrobi sam. Ciekawostką jest to, iż zewnętrzną kamerę można przemieszczać naokoło postaci i w czasie poruszania zachowuje ona swoją pozycję. Można w ten sposób cały czas śledzić wyraz twarzy bohatera, lecz jest to postępowanie mało praktyczne.



W ERADICATOR nie można robić takiej demolki, jak w DUKE NUKEM 3D czy QUAKE – te wszystkie rozpadające się rzeczy, rozrywane ciała... to było coś, tu jest tylko namiastka, choć wzbogacona o wątki przygodowe. Nie brakuje też ukrytych pomieszczeń i schowków z dodatkową amunicją, bronią i wszelkimi innymi przedmiotami. Gra udostępnia imponującą liczbę (15) rodzajów broni, a ponadto każda z trzech postaci posługuje się jeszcze własną, specyficzną tylko dla siebie bronią białą z duża ilością ostrych krawędzi.

Cechą wyróżniającą ERADICATORA jest technologia nazwana przez jej twórców PIP (picture–in–picutre). Objawia się ona tym, że po uruchomieniu zdalnej kamery w trakcie używania pewnych rodzajów broni (np. min), w górnym, lewym rogu ekranu pojawia się małe okienko będące widokiem z owej kamery lub broni. W jego zakresie można swobodnie zmieniać kąt patrzenia, co jest nie lada ułatwieniem, bo dużo łatwiej wtedy wdepnąć na taką minę samemu (he,he!)

Dodatkowo na płytce znajduje się edytor leveli użyty niegdyś do stworzenia poziomów znajdujących się w grze. Jak to zwykle bywa, firma nie udziela technicznej pomocy chcącym się tym programem pobawić.

ERADICATOR jest grą zbyt monotonną, zagadki są przeciętne, a grafika nieprzekonywająca. A po sieci wciąż lepiej grać w QUAKE.

Merlin

Accolade

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: 146,00
PC DOS/WIN'3.1/95 Min. 486 DX2/100, 8 MB RAM

DEMO: CD 41

OCENA: 5/10









T-MEK

Walki robotów kojarzą się przede wszystkim z grą MECHWARRIOR 2. Za to gracz zapytany o znany mu symulator czołgu, zapewne wymieniłby ARMORED FIST, czy TANK COMMANDER. Gry te były dobre w swoim czasie i w swoich kategoriach. Okazało się jednak, że można stworzyć coś pośredniego, czego dowodem jest T-MEK. Trudno ją zaszufladkować, gdyż jej twórcy wzięli pomysły z wyżej wymienionych gier, przecisnęli je przez wyżymaczkę, poćwiartowali w krajalnicy, a to, co zostało, zmiksowali w robocie kuchennym. Wynikiem tego zabiegu jest gra podobna do wszystkiego i niczego, w żadnym razie nic oryginalnego. Jest to zręcznościówka, w której podobnie jak w CYBERRACE (SS'15) zasiadając za sterami futurystycznych pojazdów opancerzonych stanąć trzeba do turnieju.

Celu w tym nie ma żadnego, a przynajmniej mnie się go wytropić nie udało. Jest to po prostu gra na pięć minut, w przerwie, pomiędzy zajęciami wymagającymi wysiłku intelektualnego. Przed wyjechaniem na arenę wybiera się spośród sześciu pojazdów – Meków. Różnią się one kilkoma parametrami, które



mają bezpośredni wpływ na walkę: uzbrojeniem, szybkością oraz wytrzymałością tarcz. Nie ma żadnego problemu przy wyborze broni – po prostu nie ma tego wyboru. Uzbrojenie jest przypisane bezpośrednio do wehikułów w przedziwny sposób – paskiem graficznym: im dłuższy, tym lepsza broń. Kiedy już się jest na arenie, okazuje się, że nie jest tak źle. Meki wyposażane są bowiem w dwa rodzaje broni – broń specjalną o dużej sile rażenia i działko – różne zależności od modelu pojazdu. Wskaźnik broni powinien być głównym kryterium przy wyborze Meka – co z tego, że pojazd będzie pędził jak burza, jeśli kiedy już dojdzie do pojedynku, okaże się, że strzelamy do czołgu z pistoletu na wodę. Za pomocą broni specjalnej można nieraz razić na odległość – jak i zostać rażonym, tak więc mocne tarcze również są mile widziane. Za to szybkość nie odgrywa większej roli. Pojazdy słabo opancerzone i uzbrojone są szybkie, lecz kierowanie nimi jest trudne ze względu na małą przestrzeń oraz liczne przeszkody, na które bez przerwy się wpada. Meki ciężko opancerzone i uzbrojone są wolne, lecz jest to jednocześnie ich zaletą – lepiej się nad nimi panuje i łatwiej jest precyzyjnie wycelować. Wszystkie pojazdy unoszą się nad ziemią, choć na minimalnych wysokościach. Kierowanie różnymi Mekami niczym się od siebie nie różni.

Programiści nie zrobili nic, by nadać poruszaniu się jakikolwiek charakter – nie ma się wrażenia kierowania dużą maszyną, robotem czy czołgiem, równie dobrze można myśleć, że siedzi się za sterami latającego spodka. Wewnątrz każdego Meka znajdują się wskaźniki, których stan warto w czasie walki sprawdzać. Najważniejszym jest pasek u góry ekranu wskazujący stan tarcz. Kiedy się skończy, zostają tylko zgliszcza. Zaraz po straceniu jednego pojazdu gracz dostaje taki sam następny. Proceder ten ma miejsce aż do momentu skończenia się czasu. Ciekawe, ale jakkolwiek by patrzeć, kolejne pojazdy spadają z nieba.



Na arenie wszyscy walczą przeciw wszystkim. Po zniszczeniu przeciwnika, na jego wraku pojawia się coś w rodzaju zielonego dzbanka. Najechanie na niego jest równoznaczne z zabraniem owego naczynia, co dodatnio odbija się na mocy tarcz. Drugim, liczącym się na pulpicie wskaźnikiem jest radar. Kolorowymi kwadracikami zaznaczeni są na nim przeciwnicy, których należy likwidować. Oni ze swojej strony będą starać się uczynić to samo tobie.

Ogólnie są dwa rodzaje potyczek. Pierwszym jest walka na czas. Po jego upływie brana jest pod uwagę liczba zniszczonych przez wszystkich pojazdów i wyłaniany zostaje zwycięzca, który przechodzi do następnej rozgrywki. Drugi polega na zadaniu pierwszego trafienia i pokonaniu jakiegoś wroga. Zazwyczaj w takich momentach przeciwnicy posiadają dużo wytrzymalsze Meki niż zwykle, choć niekoniecznie bardziej się starają.

Od strony graficznej T-MEK nie ma wiele do zaoferowania. Piksele są – w porównaniu do innych gier 3D – duże, areny mało szczegółowe, choć nie pozbawione pewnego uroku. Dobrze prezentują się również półprzejrzyste wybuchy i dymiące zgliszcza. Dźwiękowo gra nie jest rewelacyjna, ledwie dotrzymuje pola grafice. Istnieje możliwość zagrania w T-MEK



przez modem lub połączenie przy pomocy kabla null–modem. Trudno polecić tę grę komukolwiek. Nie posiada ona żadnych atutów, może poza jednym – nie sposób przy niej się stresować, gra się w nią całkiem miło, łatwo i przyjemnie, ale nie czuje się potrzeby jej ukończenia. Porażki nie są tak frustrujące, co w grach zdarza się naprawdę rzadko.

Merlin

Atari Games Corporation

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE **CENA: 112⁰⁰**
PC DOS **Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM**

DEMO: CD 38
OCENA: 4/10





CRICKET'97







W życiu nie przypuszczałem, że kiedykolwiek przyjdzie mi zagrać w grę tak abstrakcyjną. Krykiet wciąż jest popularny na obszarze całego dawnego Imperium Brytyjskiego (Anglia wraz z koloniami). Zobowiązany jestem ukłonić się w kierunku Pejotla, który w SS'34 wyłuszczył czarno na białym zasady i sens gry w krykieta, zachęcając mnie do grania. Okazało się, że krykiet potrafi wciągnąć i dawać radochę nie mniejszą niż baseball. W kwestii zasad, tajników i sekretów odsyłam do tekstu kolegi, a teraz postaram się skupić na propozycji mistrzów z E.A. SPORTS, czyli CRICKET '97.

Propozycja twórców opiera się na czterech wariantach rozgrywek. W dwóch pierwszych możesz rozegrać mecz z kolegą lub komputerem. Kolejnym wariantem jest trening z komputerem lub kolegą, a na deser możesz rozegrać Mistrzostwa Świata, przy czym zawody o mistrzowski puchar przewidziane są nawet dla trzech osób. Poza tym ten ostatni rodzaj rozgrywki wzbogacono opcjami niedostępnymi w poprzednich trybach. Najistotniejsze jest ustalenie taktyki, zdefiniowanie strategii, dobór składu. Dopiero po wykonaniu tych czynności na elipsoidalny plac gry wybiegają dwie drużyny odziane w staroszkolne, dżentelmeńskie stroje, które u większości Polaków wzbudziłyby odruchy opętańczego śmiechu.

W stosunku do poprzedniej edycji krykieta w wykonaniu E.A. SPORTS zauważyłem kilka pozytywnych zmian. Sterowanie grą stało się łatwe, przystępne nawet dla największych laików. Fazy zbicia, ataku, obrony są doskonale zrealizowane – wszystko widać jak na dłoni. Jeśli masz problemy, chcesz coś widzieć z innego kąta – nie ma sprawy, są dostępne cztery widoki. Wprawdzie kamery pracują mniej dynamicznie niż w innych grach sportowych, bo nie wirują, nie podążają za akcją jak oszalałe, ale i tak widać wszystko co trzeba.

Gra pozostała utrzymana w kanonie dwóch wymiarów, jak staruszka FIFA '96 – może dlatego, że krykiet nie jest tak szybką grą jak koszykówka czy piłka nożna. W krykiecie nie można prowadzić akcji za akcją, wynik nie zmienia się zbyt gwałtownie, a zawodnicy nie są tak wszędobylscy i nie przebiegają w kilka sekund z jednego krańca boiska na drugi. Nie znaczy to oczywiście, że jest to gra dla emerytów.



Jeśli chodzi o kwestie graficzne, chciałbym zwrócić uwagę na archaiczne zrealizowanie zawodników, którzy są ewidentnie dwuwymiarowymi istotami. Wynikające z tego faktu ograniczenia ruchowe postaci psują miodność zabawy. Natomiast wysoka rozdzielczość i bardzo ładne rozwiązania graficzne w pełni tę niedogodność rekompensują. Na uwagę zasługują komentarze największych na świecie jarusów, bez których CRICKET '97 straciłby cały swój urok i siłę.

Gdy tak oglądałem i grałem, nasunęła mi się pewna refleksja dotycząca strategii przyjętej przez firmę E.A. SPORTS. Każda gra musi mieć śliczną grafikę wyświetlaną w wysokiej rozdzielczości, banalne sterowanie, głosy doskonałych, rozemocjonowanych komentatorów, synchronizowane z wydarzeniami na boisku oraz dobrą oprawę dźwiękową w trakcie meczu i w przerwach. Wymieniłem oczywiście wszystkie elementy dobrej – we współczesnym mniemaniu – gry. Ciekawe tylko, jak długo te kryteria wystarczą? Czy czeka nas wieczny wyścig procesora z możliwościami graficznymi gry, czy w pewnym momencie znajdziemy się na mecie, to znaczy symulacja gry uzyska taki stopień realizmu i miodności, że nie



będzie potrzeby jej ulepszać? Czy takim produktem okaże się FIFA '99 – czas pokaże. Tempo i zakres mo-





dyfikacji, które narzuciła sobie ta firma, wskazuje, że jest to możliwe.

Tymczasem podczas zabawy z CRICKET '97 dowiesz się nieco o kulturze sportowej w Sri Lance i Nowej Zelandii.

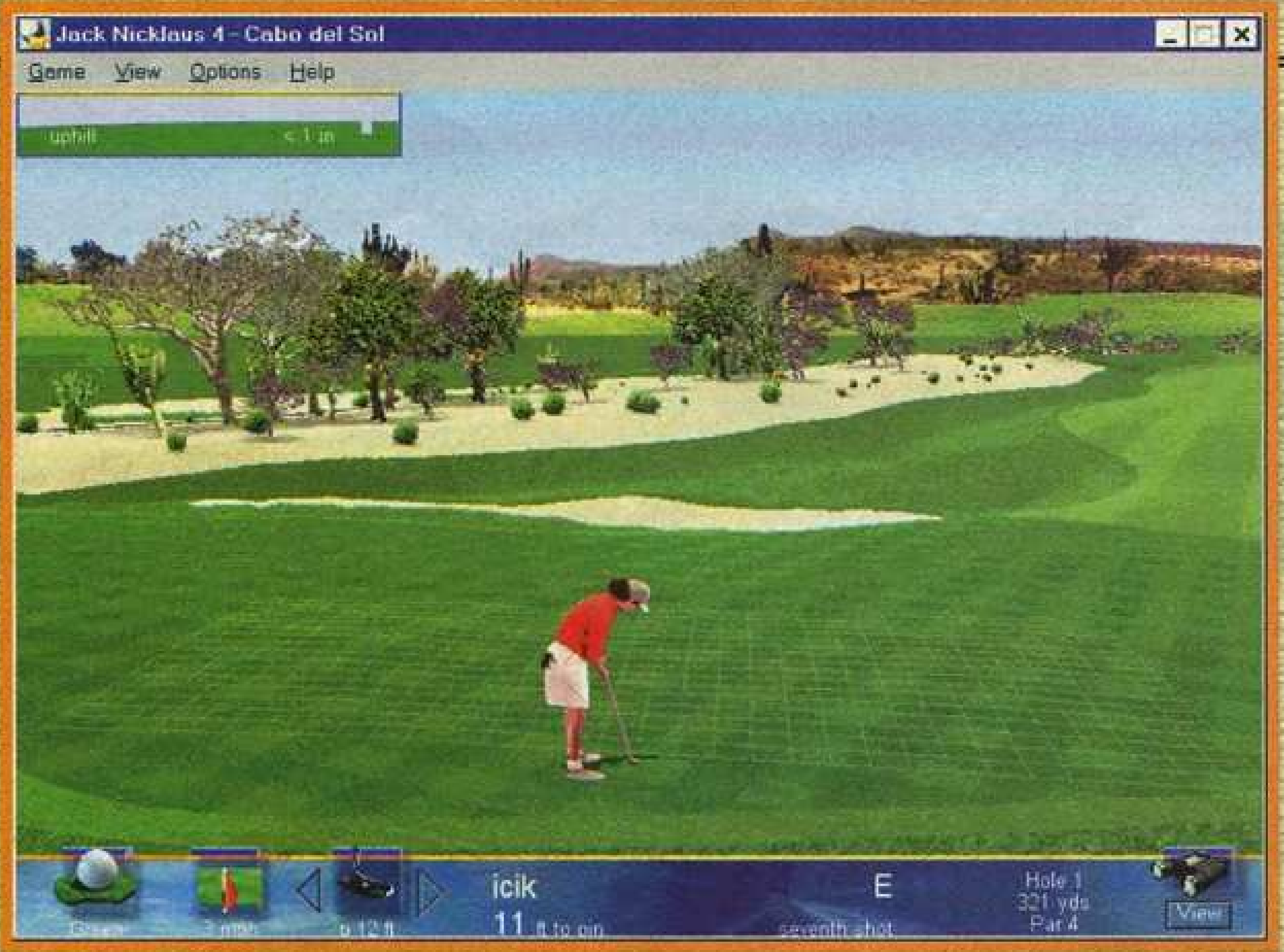
Wicik



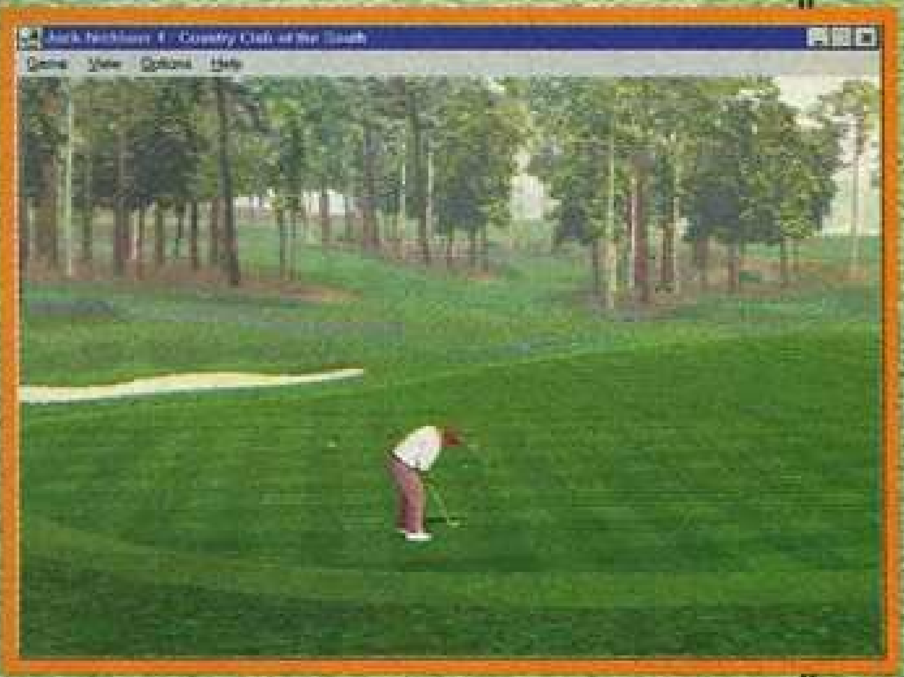
E.A. Sports

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

DEMO: CD 50
OCENA: 7/10







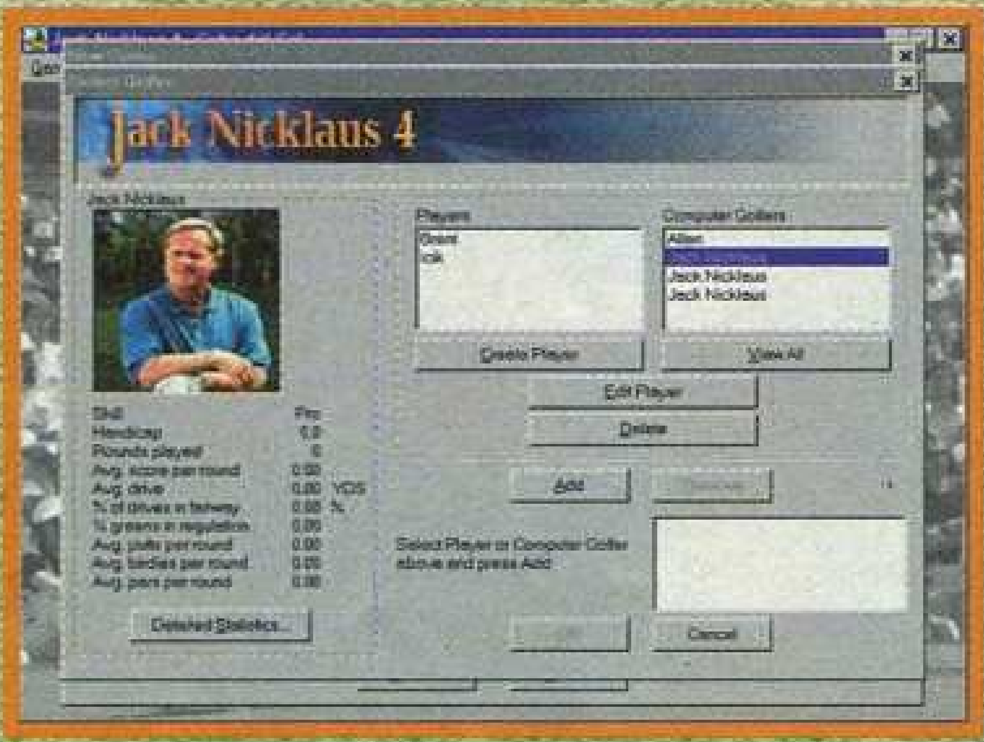
JACK NICKLAUS GOLF 4

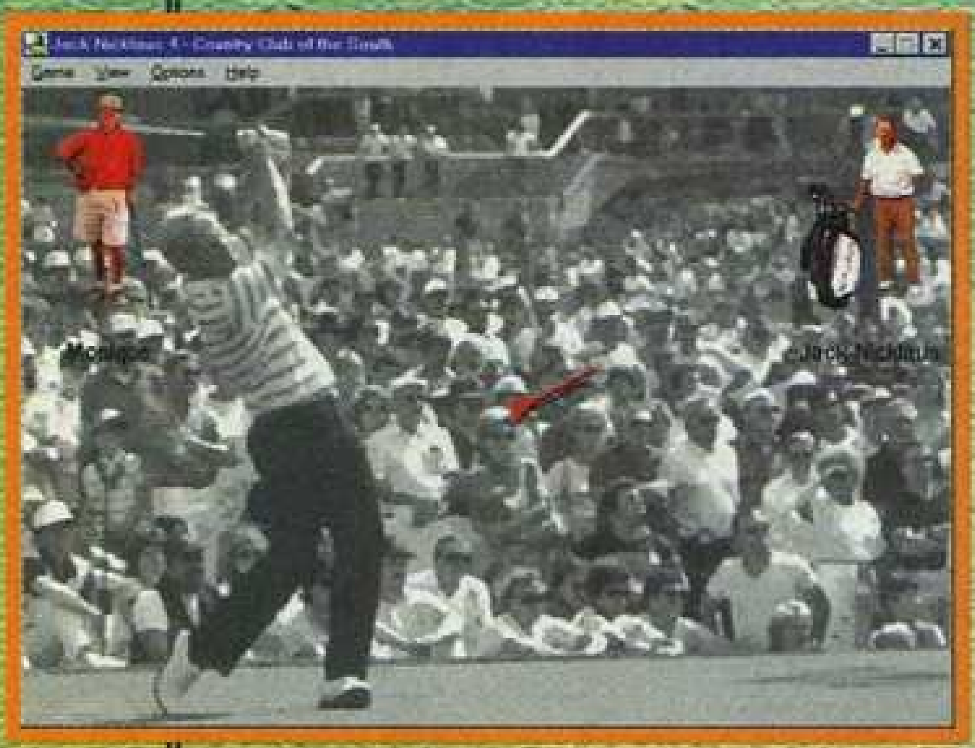
Firma ACTIVISION zaczęła w ostatnim okresie coraz lepiej radzić sobie na rynku gier PC. Wygląda na to, że dotychczasowi giganci po serii mizernych produktów ustępują pola firmom mniej znanym, ale mającym w zanadrzu ciekawsze tytuły. Sytuację tę świetnie ilustruje gra z katalogu ACTIVISION – golf JACK NICKLAUS 4. W sytuacji, gdy nie tak dawno ujrzał światło dzienne bardzo dobry konkurent LINKS LS, bonzowie opóźnili wydanie swojego dziecka, aby w tym samym okresie nie kolidowały ze sobą na rynku dwie podobne produkcje. Zapewne większość miłośników golfa doskonale kojarzy pana Jacka Nicklausa. Niemiłośników informuję, że jest to jeden z najbardziej znamienitych zawodników tej dyscypliny na świecie. Ma on na swoim koncie worek tytułów mistrzowskich, a jego długa kariera jeszcze się nie skończyła.

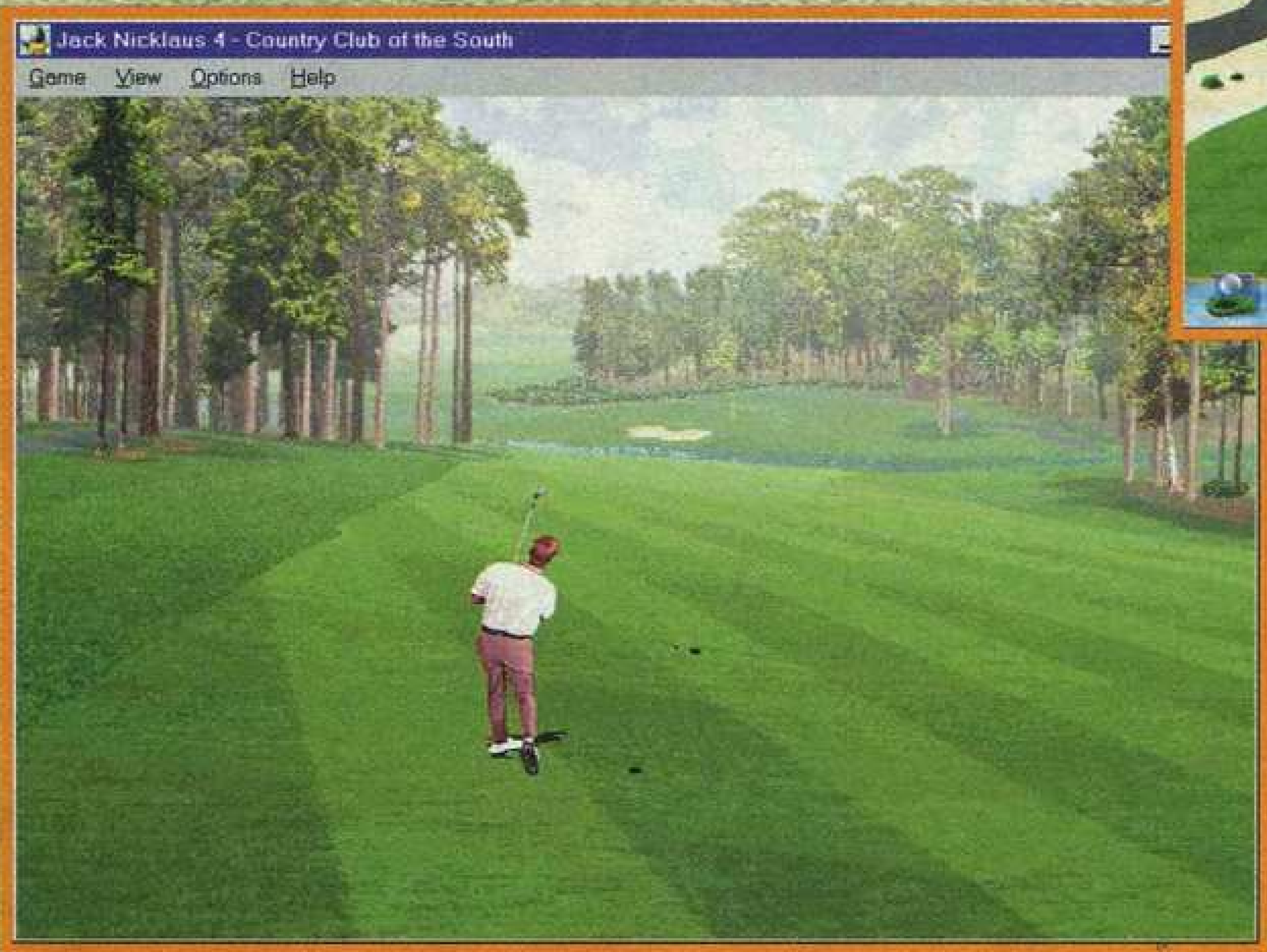
Gra firmowana przez osobę ze znanym nazwiskiem zyskuje na popularności. Posiada bowiem gwarancję fachowej oprawy stworzonej pod czujnym okiem mistrza. JACK NICKLAUS 4 jest przeznaczona dla każdego gracza pod warunkiem, że posiada on odpowiedni sprzęt i szczyptę pasji.

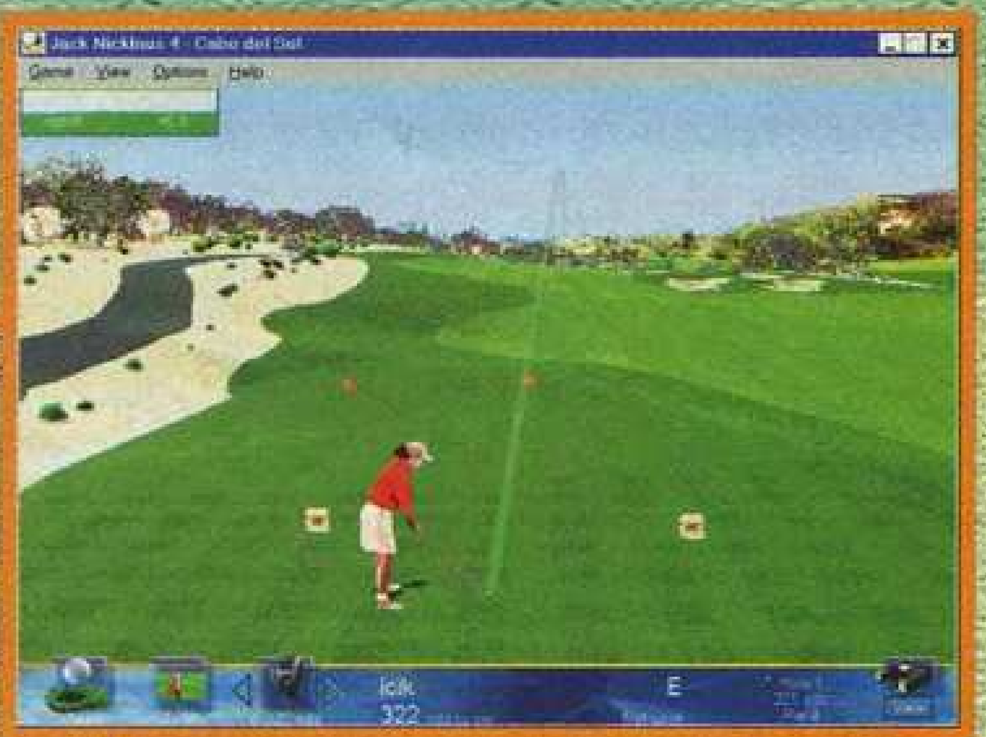
Istnieje możliwość rozgrywania pojedynków w maksimum cztery osoby (to takie optimum zalecane przez producenta) na trzy sposoby wynikające z najnowocześniejszych osiągnięć techniki. Przede wszystkim zabawa polega na graniu przy wykorzystaniu jednego komputera stacjonarnego. Drugim wariantem są rozgrywki sieciowe, które aż tak bardzo golfowi nie są potrzebne, ale idealnie sprawdzają się w rozległym zakładzie pracy. Ostanią możliwością jest skorzystanie z usług Internertu w celu sprawdzenia swoich umiejętności w pojedynku z czarnym bratem z RPA. Jednak esencją grania jest rozgrywka składająca się z trybu praktyki, pojedynczego meczu oraz kariery obejmującej wszystkie konkurencje.

Po tej selekcji przechodzisz do kolejnego menu, w którym nadchodzi czas na wybranie płci, poziomu trudności, zdefiniowania warunków atmosferycznych oraz rozdzielczości wraz z detalami wyświetlanej grafiki. O ile poprzednie elementy zależały tylko i wyłącznie od twoich preferencji, o tyle dwa ostanie są uzależnione od mocy twojej maszyny. Gdy już wybierzesz sobie pewną postać, nadejdzie chwila wyboru jednego z torów, a tych na jednym krążku jest aż pięć. Są one zróżnicowane, zazwyczaj nierówne, pozbawione na całej powierzchni trawy, porośnięte dziesiątkami drzew, krzewów i innych wytworów matki naturystki. Szczerze powiedziawszy wyglądają bardzo realistycznie, szczególnie nierówności powierzchni, które czuje się niemalże pod stopami. Takie sugestywne potraktowanie placu gry, stworzonego ze digitalizowanych obiektów powklejanych do wyrenderowanej powierzchni ziemi, wpływa na olbrzymią miodność rozgrywki. Wysoką zawartość cukru w miodzie podtrzymują wyśmienite animacje golfistów – wiernie oddające ruchy żywych ludzi. Taki efekt uzyskano przy zastosowaniu techniki motion capture. Na ekranie monitorów wygląda to zabójczo, ponieważ grafika wyświetlana jest w wysokiej rozdzielczość w 16,7 milionach kolorów!









Podoba mi się, że po uderzeniu piłeczki nie trzeba czekać w nieskończoność na wygenerowanie kolejnej planszy, co szczególnie przeszkadzało mi przy LINKS LS. Sterowanie golfistą i uderzanie piłeczki jest intuicyjne. Po pierwszym kontakcie z grą nie mogłem wprost uwierzyć, że można tak uprościć golfa! Gdyby nie zmienne warunki atmosferyczne, wiejący wiatr oraz zróżnicowane ukształtowanie powierzchni, nie byłoby żadnych utrudnień. Na uwagę zasługują bardzo dobre efekty dźwiękowe, które zostały przesamplowane bezpośrednio z pola golfowego i otoczenia przyrodniczego. Teraz jest to już standard, ale bez niego nie ma mowy o dobrym golfie. Pewnym novum zastosowanym w JACK NICKLAUS 4, a mającym w zamierzeniu autorów być jednym z największych atutów gry jest wbudowanie edytora torów. Dzięki niemu możesz dowolnie skonstruować tor wedle własnej wizji lub wzorując się na jednym z gotowych. Jest to rozwiązanie ciekawe, ale przeznaczone wyłącznie dla golfofilów.

JACK NICKLAUS 4 to bardzo dobra pozycja. Charakteryzuje się wyśmienitą grafiką, bardzo dobrym dźwiękiem, prostą obsługą i edytorem torów. To po prostu dobra gra!

Wicik

Activision

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: –PC
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10





SEGA WORLDWIDE SOCCER

WORLDWIDE SOCCER piła o nieprawdopodobnych rozwiązaniach technicznych i miodności przewyższającej dokonania poprzedników. Na Sega Saturn dostępna jest już nowa wersja WORLDWIDE SOCCER'98, podczas gdy na PC ukazała się ta sprzed roku. Konwersje tytułów z PC na konsole lub odwrotnie są zazwyczaj gorsze od oryginału, co potwierdza przykład PeCetowej FIFA'97 – lepszej od każdej wersji konsolowej. Niestety, stara prawda potwierdza się i w przypadku WORLWIDE SOCCER. Nie oznacza to bynajmniej, że WORLDWIDE SOCCER PC jest grą kiepską. Po prostu w wersję na Sega Saturn gra się z większą swobodą i wyczuciem. Legendarna FIFA'97 i tak w kilku elementach została zdeklasowana.

WS oferuje kilka nieśmiertelnych trybów rozgrywek: pojedynczy mecz, liga, rozgrywki pucharowe, giercowanie przez kabel oraz mecz z regułą złotego gola. Dodatkowo masz możliwość wyedytowania własnych zawodników. Ponieważ brakuje oryginalnych nazwisk (ewidentny minus), należy odnieść się do tego pomysłu z uznaniem. Mieszkaniec Starego Kontynentu uwielbia jednak, jak w bramce reprezentacji Polski stoją Szamotulski lub Szczęsny. Japończykom to tak specjalnie nie przeszkadza, ponieważ dla nich nie ma to najmniejszego znaczenia, a zdecydowanie podnosi koszt wyprodukowania gry. Po pewnym dopiero czasie przyzwyczaiłem się do Kowalskiego w roli golkipera biało–czerwonych. Nie ma drużyn klubowych, ale i tak należy się cieszyć, że Żółtki łaskawie nas potraktowały oferując pełny zestaw reprezentacji narodowych...

Przed przystąpieniem do strzelania bramek masz możliwość wyboru składu, ustalenia taktyki oraz ustawienia zawodników na boisku. Niby wszystko jest nienowe i w normie, ale uwaga! Taktyka nie działa dopóki jej nie uaktywnisz odpowiednim klawiszem. Jeśli grasz defensywnie z taktycznym ustawieniem na kontry, to twoi koleżkowcy cofają się i przeszkadzają przeciwnikowi. Dopiero po przejęciu piłki napastnicy i pomocnicy szturmem przemieszczają się na połowę rywala. Zazwyczaj nie są to skomasowane ataki, ponieważ do kontry wystarczy dwóch, góra trzech pacjentów. Świetnie prezentują się pułapki ofsajdowe. Przy tej taktyce obrona ustawiona jest w linii bez libero. Podczas długiego podania lub próby zagrania do przodu, wszyscy robią „wyjazd", zostawiając przeciwnika na spalonym. Jednak kto mieczem wojuje ten od pochwy ginie, jak powiedział mój kolega, który wpadł ze swoją dziewczyną. Nie radzę tego próbować.

Z kolejnych nowinek, jakie od razu przykuły moją uwagę, to sposób prowadzenia piłki. Rozpędzony piłkarz musi mieć miejsce na wyhamowanie, co jest oczywiste, ale rzadko uwzględniane w grach. Żeby dobrze rozpędzić zawodnika, należy użyć klawisza turbo. Pędzącemu łatwiej odebrać piłkę zwykłym podstawieniem nogi lub wślizgiem, a gdy wejdziesz w niego barkiem, przelatuje kilka zdrowych metrów zanim upadnie. Poza tym nagła zmiana kierunku biegu nie objawia się obrotem wokół własnej osi przy biernej postawie piłki, ponieważ piłka zawsze zagarnięta zostaje piętką z gracją Ronaldo. Na glebę powaliły mnie również dwa rodzaje zwodów, które wykonujesz z dziecięcą łatwością. Do tych fajerwerków technicznych nieodzowny okazuje się wieloprzyciskowy system sterowania.

Zasysa również mnogość zagrań i swoboda ich wykonywania, lepsza niż w FIFA'97. Sam mecz ukazany jest na kilka sposobów. Wszystko widać jak na dłoni, a jak masz z czymś problemy, wystarczy rzucić okiem na praktyczny skaner. Podoba mi się grafika, szczególnie ta w wysokiej rozdzielczości. Niestety, do płynnej animacji nieodzowne są mocarne pentiawki, które byłyby w stanie obrobić tysiące polygonów i tekstur. Momentami załamują się wektory, jakby były niedopracowane. Być może jest to wynik mojego procesora, który w wysokiej rozdzielczości, przy detalach na maksa w palecie 65.000 kolorów, nie radził sobie z liczeniem. Oprawie dźwiękowej mam do zarzucenia cieniutki komentarz. Ten pan emocjonujący się piłkarskim spektaklem powinien na targu handlować kotami z gatunku dachowców–gołębiołapów. Za to efekty i muzyka są na dobrym poziomie. Gdyby nie denominacja, wolne doczytywanie danych oraz INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER na PSXa dałbym wyższą ocenę, bo warto tę grę mieć.

Wicik





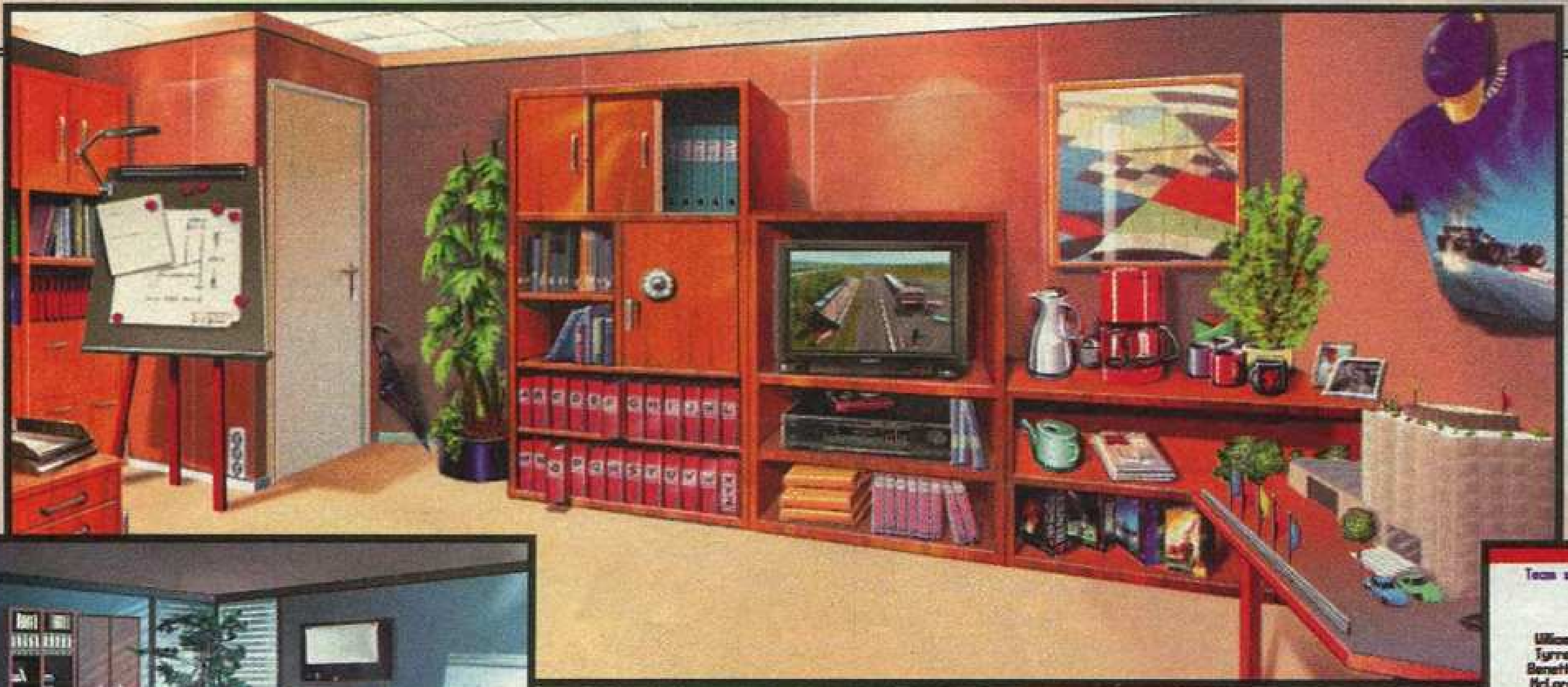




Sega PC

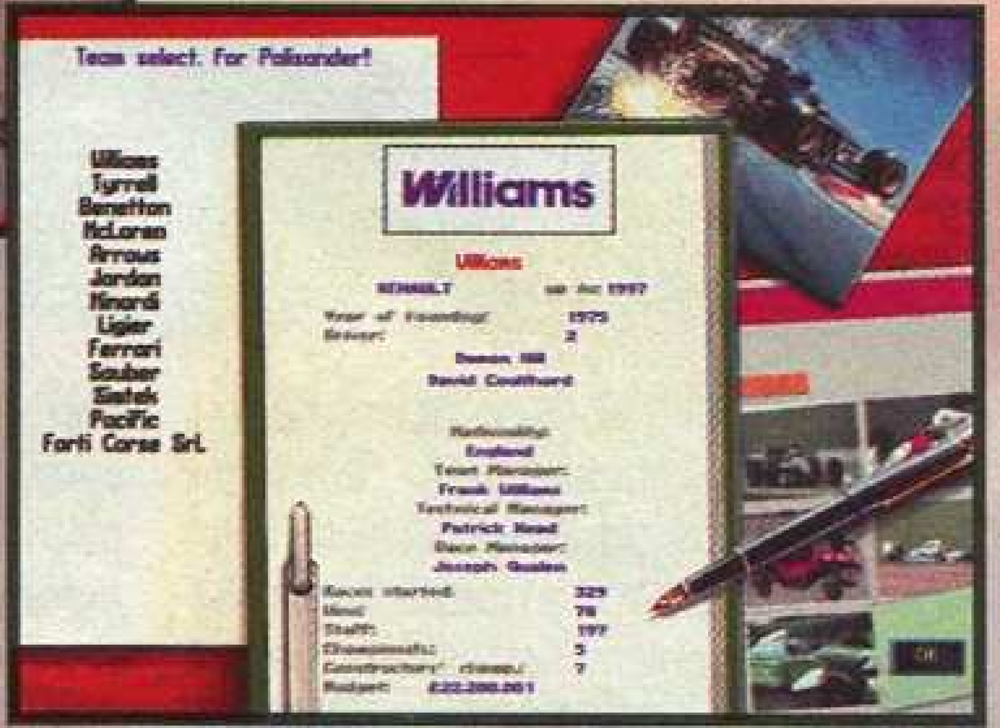
DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: –⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 8 MB RAM

DEMO: CD 49
OCENA: 7/10









TEAM F1

Gry managerskie cieszą się na świecie sporym powodzeniem i mają stałą grupę wyznawców. Popularnością nie przebijają wprawdzie wyścigów samochodowych czy strategii w czasie rzeczywistym, ale i tak mogą liczyć na ciągłość sprzedaży. Wydawanie tego typu produkcji jest zupełnie bezpieczne.

Najpowszechniejsze są managery piłkarskie, jako pewniaki finansowe ze względu na olbrzymią popularność piłki nożnej na Starym Kontynencie a także w Ameryce Łacińskiej. Od czasu do czasu pojawiały się na rynku gry managerskie o koszykówce i hokeju na lodzie, jednak ich byt rynkowy był na tyle krótki i mało intensywny, że mijały niezauważalnie. Dość ryzykownym posunięciem w dziedzinie tego rodzaju gier było wydanie przez giganta ELECTRONIC ARTS niemieckiej produkcji TEAM F1. Ryzykowne, bo pomimo olbrzymich nakładów finansowych na Formułę Pierwszą na świecie oraz niesamowitej widowiskowości wyścigów, potencjał fanów (i zarazem klientów) nie jest wcale taki wielki. Może za wyjątkiem Niemiec, gdzie fantastyczna postawa Michaela Schumachera wykreowała go na boga oraz rozpaliła zainteresowanie najszybszymi i najniebezpieczniejszymi wyścigami na świecie.

TEAM F1 jest managerem stajni Formuły Pierwszej, przeznaczonym dla jednego lub maksimum czterech graczy na jednym komputerze. Do wyboru są trzy poziomy trudności. Po przebrnięciu przez wstępne menu, możesz zdefiniować w inny sposób poziom trudności rozgrywek. Polega to na rozpoczęciu gry z pewnymi, już gotowymi preferencjami dotyczącymi załogi, obsługi technicznej, gaży dla pracowników i wielu innych opcji konfiguracyjnych. Jeśli czujesz się na siłach i nie potrzebujesz pomocy komputera, możesz sam wszystko ustalić, pod warunkiem doskonałej znajomości tematu. Teraz zaczyna się prawdziwa gra, która polega na walce o pieniądze i zdobyciu jak największej pozycji w branży. Twoje zadania jako managera są w tej grze bardzo rozbudowane i zaawansowane pod względem merytoryczno–technicznym.



W TEAM F1 musisz być absolutnym omnibusem, bowiem twoja robota podzielona jest na kilkanaście części.

Najważniejsza jest działka finansisty, od którego zależy kondycja firmy i jej egzystencja na rynku. W związku z tym do twoich obowiązków należy pozyskiwanie pieniądzy od sponsorów, regulowanie należności za hotel, zaciąganie w banku pożyczek, spłacanie ich, ustalanie gaż dla kierowców i szereg innych upierdliwości. Kolejnym wymogiem gry jest doskonała znajomość mechaniki bolidów, ponieważ to ty decydujesz, jakie opony będzie miała maszyna, jaki silnik będzie jej sercem, jakie spojlery mają być zamontowane itd. Od tego wszystkiego aż rozbolała mnie głowa, zwłaszcza, że większość części musisz zamawiać w innych sklepach i pamiętać o robieniu zapasów, ze względu na szybkie zużywanie się poszczególnych części.

Wnikliwi wiedzą zapewne, że wyścigi F1 sponsorują największe firmy branży motoryzacyjnej. Sponsorowanie nie opiera się bynajmniej na płaceniu kilku milionów dolarów w zamian za logo na spojlerze, tylko na łożeniu olbrzymich pieniędzy na badania i rozwój nowych technologii. Większość z nich jest opatentowywana, a następnie testowana na torach F1. Gdy pozytywnie zdadzą egzamin, pewne rozwiązania techniczne i technologiczne przenoszone są do seryjnie montowanych aut. A ponieważ gra TEAM F1 charakteryzuje się olbrzymim realizmem, autorzy nie mogli zapomnieć i o tym fakcie. Oczywiście wynalazki nie powstają same, więc cały czas musisz koordynować wszystkie prace i dofinansowywać coraz nowsze projekty i działy. W tzw. międzyczasie wykonujesz setki telefonów, tysiące rozmów, analizujesz dane statystyczne z testów, prób, łagodzisz konflikty i zatargi. Od czasu do czasu zwalniasz mechaników, zatrudniasz nowych i cały czas pilnujesz, aby części były na czas i żeby nigdy się nie spóźnić na samolot, który dowozi cię na następny wyścig.

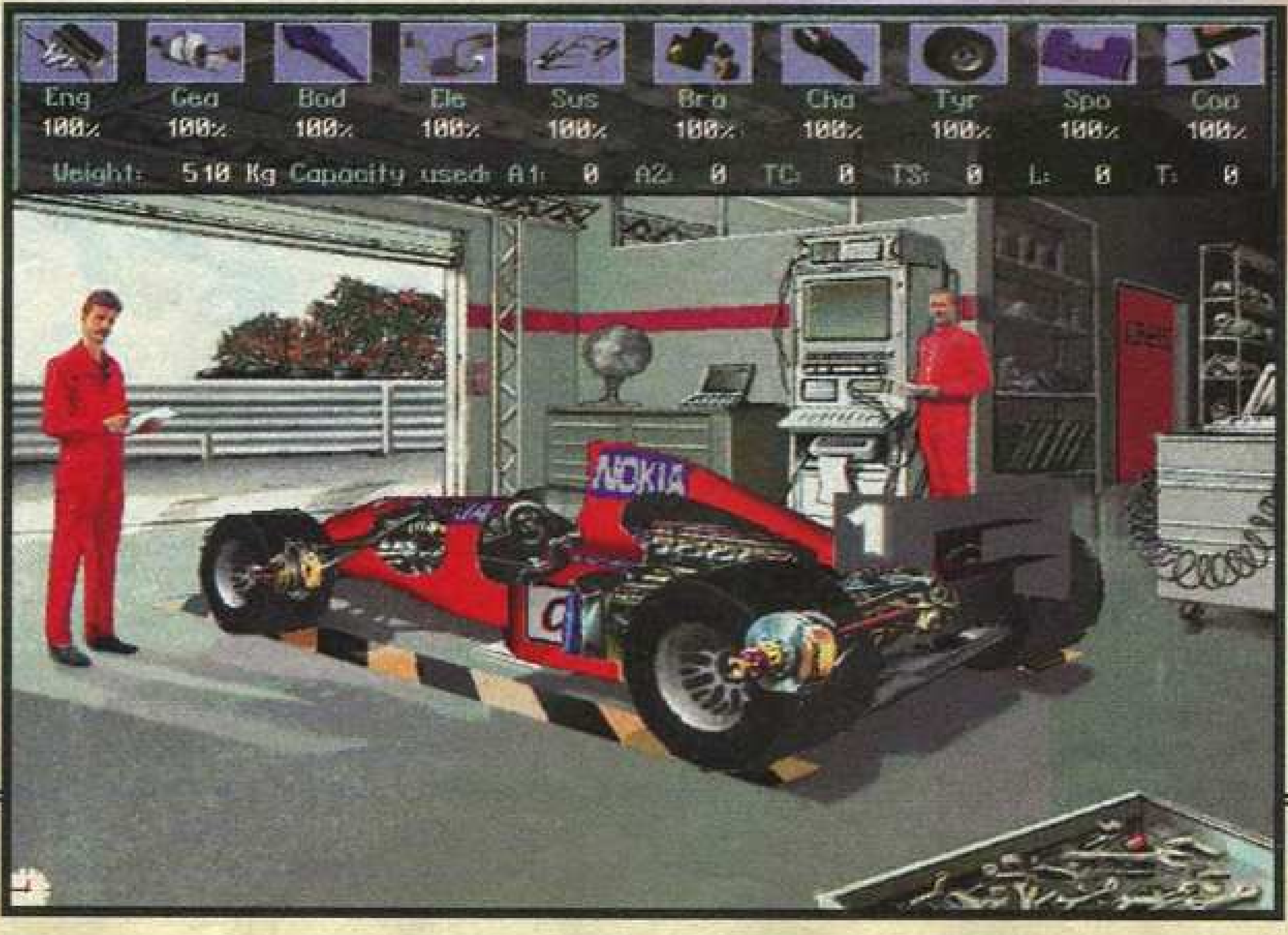


Sam wyścig składa się z eliminacji, które wpływają na pool position twoich kierowców i samego wyścigu. Abyś się nie nudził, masz możliwość obejrzenia emocjonujących szarż kierowców, co z punktu widzenia gracza jest interesującą odmianą. Jak na managera, przebieg zawodów został zrealizowany całkiem przyzwoicie, choć do doskonałości mu daleko.

Grafika w TEAM F1 jest ładna i przyjemna dla oka. Wyświetla się w wysokiej rozdzielczości, która obecnie jest już standardem. Cały czas przygrywa fajna muzyczka, która raczej nie może się znudzić, bowiem przewija się non stop kilka zróżnicowanych kawałków.

Miodność TEAM F1 to rzecz trudna do zdefiniowania, ponieważ inaczej na nią spojrzy fachowiec i jeszcze inaczej zupełny lajkonik. Fachowcowi spodoba się zapewne obszerne potraktowanie gry, dziesiątki opcji, prawdziwe stajnie i nazwiska, a najbardziej chyba ewolucja i rozrost firmy wraz z sukcesami sportowo–finansowymi. Żółtodziób może zostać przytłoczony ogromem opcji, szczególnie gdy nie zna się na mechanice samochodowej. Z punktu widzenia tematu, oceniłbym tę grę jako interesującą treściowo, ale sam musisz dokonać rozpoznania własnych sił przed ewentualnym zakupem tego managera.

Wicik



Electronic Arts

DYSTRYBUTOR PC – IPS — CENA: –⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 — Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10







RESIDENT EVIL

RESIDENT EVIL to sławny horror znany posiadaczom PlayStation od około roku. Gra narobiła mnóstwo szumu na całym świecie, a wiele czasopism nazwało ją nawet najbardziej przerażającą grą wszech czasów. Problem w tym, że jak się jej dobrze przyjrzeć, to jest to klon ALONE IN THE DARK. Czy w takim razie ma coś do zaoferowania notorycznym użytkownikom tego typu gier oraz wyznawcom Intela, AMD i Cyrixa? Czy faktycznie potrafi zmrozić krew w żyłkach, ściąć białko w mięśniach i wyprostować włosy na plecach?

RESIDENT EVIL to przygodówka z elementami zręcznościówki. Akcja pokazywana jest przez nieruchome kamery umieszczone w poszczególnych lokacjach. Wszystkie tła to wyrenderowane, statyczne obrazki. Postacie w grze są trójwymiarowe, bardzo ładnie wymodelowane, składają się z bardzo dużej ilości polygonów.



Akcja gry zaczyna się w momencie, gdy Bravo Team, część oddziałów STaRS (Special Tactics and Rescue Squad) zostaje wysłana do Racoon City, małego miasteczka w USA. Kiedy kontakt z Bravo się urywa, zostaje wysłany Alpha Team, w którego składzie są m.in. Chris Redfield i Jill Valentine.

Gracz może wcielić się w jedną z tych postaci, co zresztą daje dwie różne gry (i jeszcze więcej możliwych zakończeń). Gra Chrisem jest bardziej zręcznościowa i dużo trudniejsza, natomiast gra Jill polega na kombinowaniu i jest łatwiejsza (he he).

„Chciałem, by gra dawała poczucie uczestnictwa w filmie, w horrorze" – mówi Shinji Mikami, główny designer. Nic to dziwnego, jego inspiracją był słynny włoski film „Zombie". „Kiedy go oglądałem, to myślałem, że wiele rzeczy zrobiłbym inaczej, inaczej poustawiałbym wątki i wydarzenia". I faktycznie, marzenie Mikami zostało spełnione: gra jest inteligentną mieszanką wielu niekoniecznie najwyższej klasy horrorów. Mamy tutaj obowiązkowych zombie (włącznie z psami zombie), węże zjadające ludzi, olbrzymie pająki, itp. Co ciekawe, żaden z potworów występujących w grze nie jest pochodzenia nadnaturalnego, jest natomiast mutantem łączącym cechy ludzkie i animalne.

Większość napotkanych monstrów można pokonać za pomocą dobrego żelaza (wojskowego noża, shotguna, bazooki, miotacza płomieni), ale są i takie, które trzeba zabić podstępem (np. zrzucając na nie posąg). Niektórych nie da rady tknąć i jedyne co można zrobić, to wypełnić pampersa i zwiać. Ten brak pewności każdej chwili umiejętnie buduje atmosferę zagrożenia.



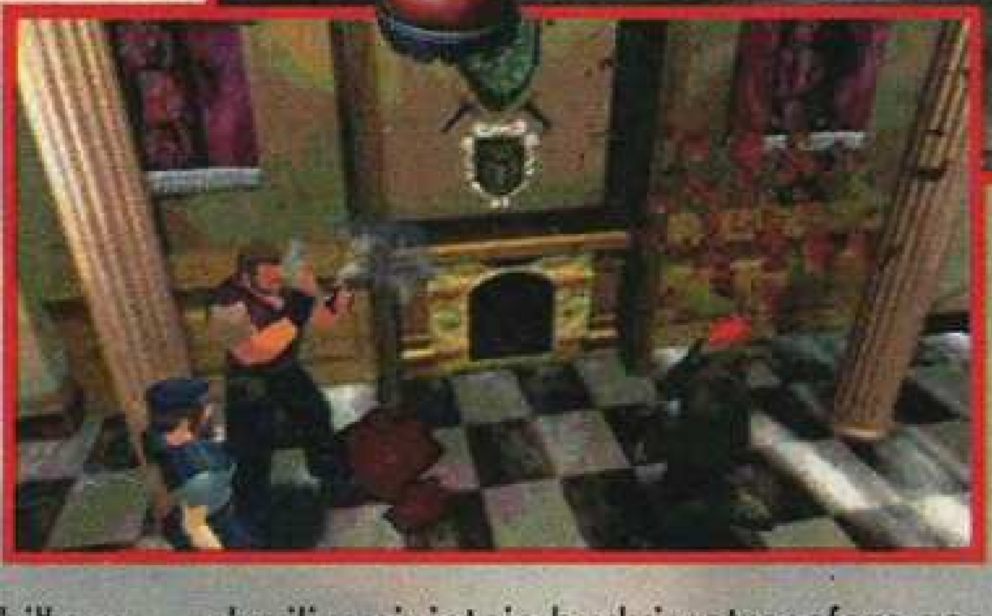


Było trochę miodu, czas na łyżkę dziegciu. Po pierwsze RESIDENT EVIL to gra tylko i wyłącznie na akceleratory 3D (konkretnie 3Dfx, Rendition i Mystique). Nie uznałbym tego za wadę, gdyby nie fakt, że gra na Pentium 200 MMX z 3Dfx chodzi – tak na moje oko – jakieś dwadzieścia klatek na sekundę. Jest to, oczywiście, w miarę płynnie, ale nie tak, jak można by oczekiwać od gry, w której w końcu tylko postacie są 3D, a tła to zwykłe rendery.

Po drugie, gra jest czystą konwersją z konsoli. Nie mam nic przeciwko konsolom, ale w tym przypadku chodzi o banał, że wszystkie tła gry pozostały w niezmienionej, niskorozdzielczościowej formie, czyli VGA (okolice 320x240). Włącznie z menu wygląda to żałośnie. Zwłaszcza, że w rzeczywistości gra działa w 640x480 i tak też są przedstawiane wszystkie postaci 3D... Wyobraźcie więc sobie śliczne, ostre postacie na rozmytym, rozpikselowanym tle.

Po trzecie, gracze PC są przyzwyczajeni do nagrywania stanu gry w dowolnym momencie. Tymczasem RESIDENT EVIL posiada system, w którym grę nagrać można tylko wtedy, jeśli znajdziemy taśmę do maszyny do pisania, a później na tejże maszynie ową taśmę wykorzystamy. Pomysł ten miał zapewne zwiększać napięcie, a tymczasem tylko pogłębia frustrację.

Żeby jednak wszystko było jasne: jest to gra bardzo dobra. Nie stała się superhitem na PlayStation tylko dlatego, że wcześniej podobnych gier na tę konsolę nie było. RESIDENT EVIL wyjątkowo umiejętnie naśladuje horrory klasy B (włącznie ze stylem mówienia bohaterów) i dostarcza naprawdę wielu godzin dobrej zabawy. Logiczne, ale ciekawe zagadki, przerażające monstra, zaskakujący bieg wydarzeń oraz rewelacyjna wręcz atmosfera powodują, że posiadłość w Racoon City zawładnie naszą wyobraźnią bezpowrotnie. I postawmy kropkę nad „i": gra jest naprawdę straszna. Ale jak mogło być inaczej, kiedy nawet do reklamy, twórcy zeskanowali tęczówkę oka najprawdziwszego trupa...



Hard Drinking Man

Capcom/VIE

DYSTRYBUTOR PC – IPS **CENA: -00**
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95, 3dfx **Min. P100, 16 MB RAM**

OCENA: 6/10







BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN

Czy chciałbyś być wampirem? Dysponować zdumiewającą siłą i zdolnościami, ale też cierpieć z powodu strasznego głodu – głodu ciepłej krwi... Taką możliwość oferuje ci właśnie gra BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN, w której wcielasz się w spragnionego krwi i zemsty Kaina. Ukazała się w ubiegłym roku na konsolę PlayStation i bardzo szybko stała się przebojem. Teraz także my, posiadacze PeCetów, możemy czerpać perwersyjną przyjemność z zaspokajania nieludzkiej żądzy Kaina.

FILARY NOSGOTH

Kain był młodym szlachcicem, który szukał sławy i bogactwa na prowincji Nosgoth. Tam też, po wyjściu z gospody, został napadnięty przez bandę opryszków i zamordowany. I to byłby już koniec historii aroganckiego młodzieńca, gdyby nie wtrącił się do niej nekromanta Mortanious, który u bram Piekieł zaoferował mu swą „pomoc" w powrocie do świata żywych. Zaślepiony żądzą zemsty Kain zgodził się na wszystko, nie zważając na cenę. I tak oto obudził się w kryptcie grobowca... jako wampir. Z zadowoleniem odkrył w sobie olbrzymią siłę i magiczne zdolności. Z drugiej strony ludzie zaczęli się go bać, słońce osłabiało, woda i deszcz paliły jego ciało. I to nieustające pragnienie ciepłej, ożywczej krwi, która goiła jego rany i utrzymywała go w tym nienaturalnym stanie pomiędzy życiem a śmiercią. Musiał pić krew, krew pokonanych łajdaków i krew niewinnych ofiar, by przedłużać w nieskończoność swą egzystencję, by dopełnić zemsty, by... znaleźć sposób na zdjęcie z siebie klątwy wampiryzmu!

Idąc za radą Mortaniousa, Kain odszukał monumentalne Filary Nosgoth, stojące w magicznym kręgu wysokie kolumny, z których każda reprezentowała potężną siłę spajającą całą krainę. W środku kręgu, Kain ujrzał ducha Arial, którą reprezentowała Kolumna Równowagi. Arial została brutalnie zamordowana. Jej kochanek, Nupuprator reprezentujący potęgę Umysłu oszalał, podejrzewając pozostałych z Kręgu Filarów o zbrodnię i zaatakował wszystkich swą mentalną siłą, doprowadzającą do obłędu. Krąg rozpadł się, a każdy z Filarów zapragnął władać światem samodzielnie. Kain, aby pozbyć się klątwy, będzie musiał odnowić Filary Nosgoth, a jedynym na to sposobem jest zniszczenie wszystkich członków Kręgu.

DIRA NECESSITAS

Kain jest wampirem i na każdym kroku doświadcza konsekwencji swego stanu. Jak bohater antycznej tragedii, jest skazany na swój los i nie ma wyboru. Musi dawać upust swej żądzy i zabijać, by przeżyć i ocalić swą duszę. Paradoks! Gdy zaczyna brakować mu krwi, serce wali jak oszalałe, coraz szybciej, przypominając o konieczności tankowania. Dobrze, gdy wówczas w pobliżu jest jakiś przeciwnik, ale są chwile, gdy nie ma wyboru i wtedy musi mordować niewinnych mieszkańców wioski lub bezbronnych ludzi przykutych łańcuchami do ściany, błagających o litość... Wyssane ofiary zmieniają się w duchy, które zamiast krwi „oferują" Kainowi błękitny fluid – magiczną energię.



Szkoda, że Kain posila się telekinetycznie (struga krwi płynie w powietrzu), oszczędzając nam widoku swych białych kłów rozrywających tętnicę ofiary. Ale wtedy gra byłaby dla dorosłych. Zresztą i tak klimat BO:LOK jest wystarczająco ciężki, mroczny i ponury, spływający krwią, okrucieństwem i tragedią istoty opętanej niepohamowaną żądzą. Groza jest wręcz namacalna. Niesamowite wrażenie potęguje oprawa gry, mroczna grafika, upływający czas mierzony zmianami pory dnia i kolejnymi fazami księżyca, efekty graficzne w postaci błyskawic rozświetlających mrok. Muzyka jest nastrojowa, dźwięki realistyczne – odległe uderzenia dzwonów, wycie wiatru, jęki konających i cierpiących, szczęk stali. Niski, głęboki głos lektora komentującego wydarzenia intensyfikuje napięcie.

VAE VICTIS!

– Taki okrzyk bojowy wznosi Kain podczas gry, choć ucho Polaka odbiera coś w rodzaju „Hej, Wiktor" (sic!), zamiast łacińskiej sentencji „Biada zwyciężonym". BO:LOK ma charakter typowo zręcznościowy, choć niektórzy usiłują w niej dostrzec uproszczone RPG. Fabułę poznajemy podczas gry, składamy z kolejnych strzępów informacji. Jest raczej linearna, ale dzięki olbrzymiemu rozmiarowi świata i prostym zagadkom logicznym, wcale się tego nie odczuwa. Podczas swej wędrówki, Kain odwiedza różne miejsca: podziemne lochy, jaskinie, krypty, świątynie, wioski i miasteczka. Na początku jedyną bronią Kaina jest zwykły miecz i magiczne pociski. Z czasem zdobędzie zbroję, masę czarów zarówno ofensywnych, jak i defensywnych oraz nowe bronie. Morgensztern posłuży mu do rozbijania kamieni zagradzających przejście i ogłuszania przeciwników. Z parą toporów w obu dłoniach będzie wirował, wycinając w pień zarówno wrogów, jak i drzewa. Kain nauczy się też przemieniać w nietoperza i dzięki temu błyskawicznie zmieniać lokacje na mapie. Zmieniony w wilka będzie mógł szybko biegać i skakać. Forma mgły pozwoli mu przenikać przez szczeliny i dostawać się w trudno dostępne miejsca. Wreszcie nauczy się zmieniać wygląd tak, aby przypominać człowieka, dzięki czemu będzie mógł rozmawiać z mieszkańcami wiosek (z każdym!) i zdobywać cenne informacje.

W BO:LOK miałem okazję grać na PlayStation. Na ekranie telewizora 21" wyglądał wyśmienicie, na monitorze już gorzej, nie mówiąc o płynności. Szkoda, że konwersja sprowadziła się jedynie do fizycznej zmiany formatu i nie wykorzystano możliwości środowiska PC. Nie mówię tu tylko o trybach graficznych, ale i o takim szczególe, jak możliwość zapisu stanu gry tylko w konkretnych miejscach. Zaniża to ocenę, ale i tak gra otrzymuje mocne 7 – po prostu, wciąż jest bardzo miodna, bardzo klimatyczna i zapewnia zabawę na wiele długich dni i nocy. Zresztą sami zobaczcie, jak to jest być wampirem.

Hunter





Activision

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS | CENA: -⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 | Min. Pentium 100, 16 MB RAM

OCENA: 7/10









QAD

Firma PHILIPS to prawdziwy gigant. Ostatnimi czasy do głowy gigantowi wpadł pomysł, aby zabrać się za wydawanie gier komputerowych. W ten sposób pod skrzydłami PHILIPSA znalazła się firma CRANBERRY SOURCE LTD. QUINTESSENTIAL ART OF DESTRUCTION (QAD) to chyba pierwszy produkt, jaki powstał z tej współpracy. (Tu trzeba napisać, że PHILIPS MEDIA zbankrutował, a produkty przejął INFOGRAMES – M'NEZ).

QAD działa pod DOSem. Ma skromne wymagania sprzętowe, bo rekomendowane przez producenta jest Pentium 60. Gra to typowa zręcznościówka, nie mówimy tu o żadnej realności, jakości symulacji czy wiernym oddaniu warunków panujących na polu walki. Nic z tych rzeczy. Pomysł jest taki: jesteś najemnikiem i zajmujesz się ratowaniem rozbitków z różnych planet i w ten sposób zarabiasz na swoje utrzymanie, a za zarobione pieniądze kupujesz lepszy sprzęt do statku. Twoje życie utrudniają konkurenci, którzy dla podobnych korzyści zajmują się tą samą profesją. Taki pomysł na grę może się podobać – jak na zręcznościówkę, całkiem nieźle. Zaraz po uruchomieniu QAD nieodparcie przypominają mi się stare czasy Commodore 64 lub Atari 800, a to za sprawą wyraźnie wyczuwalnego klimatu QAD. Niestety, stare czasy przypomina jeszcze niska rozdzielczość (320x200 w 256 kolorach), w której pracuje engine gry. Ale dobra, to jest zręcznościówka i nie będę wypatrywał nieprzyjaciela z 5 kilometrów.

Niskie wymagania sprzętowe są niestety widoczne na ekranie. Modelowanie terenu przypomina MAGIC CARPET, w którym także było dużo pagórków. Teren całkiem urozmaicony. Statki wyglądają niestety gorzej, co odnieść można do pozostałych obiektów. Najgorzej wyglądają ludkowie, których się ratuje. Po prostu lemingi. Dźwięk towarzyszący grze zdecydowanie kojarzy się ze starymi grami z „Ataryny" lub „Komody".

Cała gra natomiast powala monotonnością akcji poszczególnych scenariuszy. Zmiany dotyczą jedynie rozmieszczenia celów, kierunków, z których atakują wrogie statki i poziomu trudności. Wszystkie misje, a jest ich trzydzieści, przebiegają bardzo podobnie – wieje nudą. Jeśli robi się trudno, wystarczy dwa – trzy razy spróbować, aby znaleźć sposób na misję. Większa niespodzianka czeka w demonstracji dołączonej do QAD. Napis pojawiający się po uruchomieniu tej opcji informuje, że demo QAD ma za zadanie wprowadzić gracza do świata stworzonego przez autorów. Na początku nic nowego, kapsuła ratunkowa, ludziki, baza oraz pojawiający się przeciwnicy. Naukę z prezentowanego demo wyciągnąłem taką: żeby wygrać, trzeba uratować 75% żywych ludzików z powierzchni planety i nie ma sensu strzelać do przeciwnika, to zbyt trudne i zajmuje cenny czas, nie przynosząc żadnych korzyści. Skoro przeciwnik również nie strzela to... Jeszcze nie wiesz? 75% ludzików żywych... Resztę trzeba pozabijać samemu. Jeszcze raz: pozabijać! Logiczne – żeby zrobić dobry uczynek trzeba złapać ptaszka, złamać mu skrzydełko, a potem je złożyć, a właściciela wykarmić i wykurować. Wprawdzie w QAD nie ma krwi, ale za to ludziki palą się i wylatują w powietrze, humanitarni są ci goście z CRANBERRY SOURCE LTD. Łudziłem się, że gry mają uczyć, rozwijać i wpływać na wyobraźnię, szczególnie gry, za które zabrać mogą się dzieci. Za ten świetny pomysł proponuję jeden punkt na dziesięć. W tej chwili karmię plikami QAD swojego trashcana (śmietnik) w Windows'95, gdzie zamiast normalnej ikonki od dzisiaj trzymam obrazek z aligatorem.

LMK

Ocean/Cranberry

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: –pO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 1/10

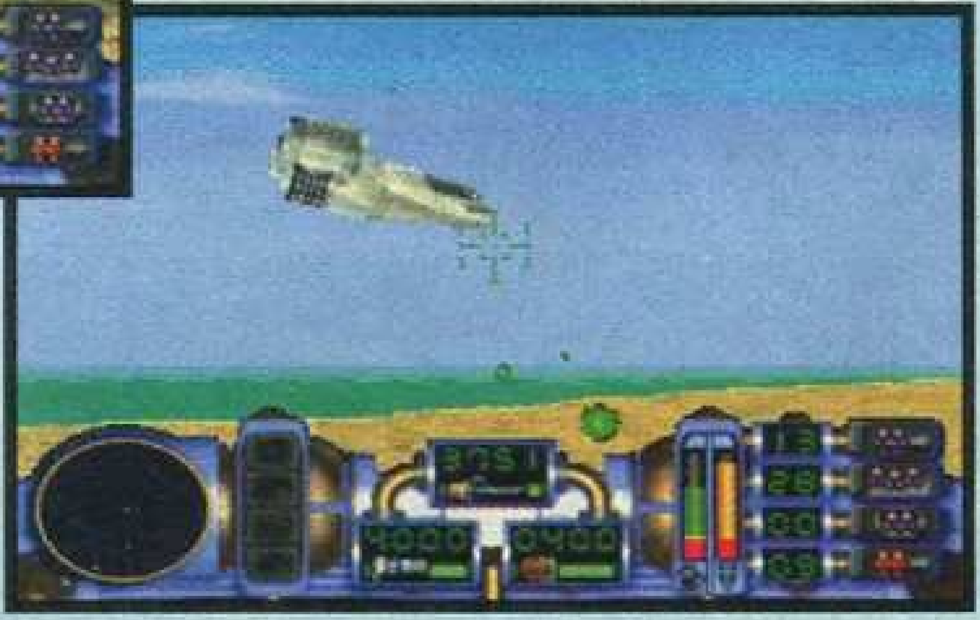


















SONIC 3D

Cześć, jestem Sonic! Pierwszy i jedyny ponaddźwiękowy i w dodatku niebieski jeż na świecie. Czy wiecie, że w sondażach popularności na bohatera – maskotkę, pobiłem Crasha Bandicoota, a nawet tego wąsatego hydraulika Mario? Jak ja go nie cierpię... Ale do rzeczy. Świat jest ponownie w niebezpieczeństwie i znów macza w tym palce ten szalony doktor Robotnik. Tym razem jako cel swych chorych podbojów wybrał spokojną wysepkę zamieszkaną głównie przez ptaszki, które nazywają się Flickies. Ale nie one są bezpośrednim celem Robotnika. Flickies pilnują naturalnego skarbu wyspy, a mianowicie Szmaragdów Chaosu. Te szlachetne kamienie mają niezwykłą moc, którą zły doktorek chce skupić przeciwko światu. Porywając ptaszki, stary szaleniec zamyka je w swoich maszynach, tak przez niego uwielbianych. Mają one strzec zagarniętych skarbów, aby nie dostały się w obce ręce. Jak się pewnie domyślacie, jestem jedynym, który może doktorkowi w tym przeszkodzić. Więc wyruszam natychmiast. Jak się zaraz przekonacie, twórcy gry przygotowali dla was niespodziankę, ale o tym opowie wam już wesoły wujaszek Joseph.

Dzięki, Sonic. Najważniejszym aspektem nowych przygód Sonica



jest akcja rozgrywająca się w trójwymiarze. Teraz już nie wystarczy zwinąć się w niebieską kulę i przelecieć z prędkością dźwięku z lewej strony planszy na prawą. Poruszając się po wyspie, trzeba zbierać złote pierścienie, ale przede wszystkim uwalniać skrzydlatych tubylców, teleportując ich od razu do innego wymiaru. Na początku trzeba się przyzwyczaić do sterowania klawiszami, bowiem duże trudności sprawia szybkie prześlizgiwanie się między przeciwnikami, a w szczególności rozwalanie ich z tradycyjnego „baranka". Ci, którzy mają już przećwiczone palce, nie powinni mieć z tym najmniejszego problemu.

Sonic musi przedrzeć się przez poziomy pełne zmyślnych latających i pełzających kreatur, aby na końcu dobrać się do samego bossa. Zanim dojdzie do finałowej konfrontacji, przyjdzie nam wraz z Sonicem pokonać siedem światów, z których każdy składa się z trzech etapów. Po drodze do siedziby doktora trzeba będzie ominąć sporo pułapek. Czasami trzeba moknąć na deszczu lub biegać po lodzie, na którym o poślizg nietrudno. Jeszcze dalej Sonic będzie musiał stawiać czoła maszynom zamrażającym, ziejącym ogniem albo dmuchającym sprężonym powietrzem. Na pewno nie będzie łatwo. Gdy po drodze wejdziemy w posiadanie 50 pierścieni, mamy szanse dostać się na bonusowe planszę. I tu spotkał mnie pierwszy poważny zawód. Przecież gdzieś to już widziałem! Niestety, pomysł Sonica pędzącego po pół-rurze (ang. half-pipe) jest żywcem wyjęty z poprzedniej części jego przygód. Czyżby twórców nie było stać na coś nowego?

PeCetowa wersja SONIC BLAST 3D to konwersja z Saturna. I, niestety, niezbyt udana. Wydaje się, że koncern SEGA wciąż nie bierze poważnie swoich produktów na „blaszaki". Efektem tego jest znaczna utrata jakości grafiki i dźwięku. Mimo że gra działa tylko z pakietem Direct-X, to wizualnie nie wygląda najlepiej. Rozdzielczość 320x200 w 256 kolorach to dziś trochę za mało. Muzyka niezła, ale fajne latynoskie rytmy Samby (wyspy i ten klimat) straciły na jakości podczas konwersji, zresztą podobnie jak intro. Odgłosy akcji nie wiadomo dlaczego są takie same jak w poprzednich przygodach, co w połączeniu z nową konwencją 3D brzmi trochę załośnie.

Starzy fani mogą być nieco rozczarowani nową koncepcją developerów. Wprowadzona konieczność poruszania się w ośmiu kierunkach zdecydowanie spowalnia tempo zabawy. Niektórzy mogą zatęsknić za niebieską smugą przelatującą ekrany zlewające się w kolorową masę. I nawet specjalne turbo wyrzutnie i „blast-baranki" nie oddadzą starego miodu, mimo że trzeci wymiar otworzył przed Sonikiem nowe możliwości. Myślę jednak, że starzy miłośnicy nie odwrócą się od Sonica. Bardziej ortodoksyjni miłośnicy platformówek będą musieli się przyzwyczaić do szalejącej ostatnio trójwymiarowości. Szkoda tylko, że to nienajlepsza konwersja.

Joseph







SEGA PC

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: -PO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 6/10





NO RESPECT

Pojedynki pomiędzy cudacznymi pojazdami z przyszłości to temat praktycznie nie eksploatowany przez twórców gier. Za jego wprowadzenie w życie wzięli się mało znani devoloperzy z belgijskiej firmy APPEAL, opracowując grę NO RESPECT.

Idea gry jest bardzo prosta i daje się opisać w kilku słowach: pojedynki jeden na jeden, które toczą między sobą spragnieni sławy i żądni krwi gostkowie, posiadający bojowe pojazdy z piekła rodem.

Zebrało się więc dwudziestu wykolejeńców, pragnących w burzliwych potyczkach rozstrzygnąć, kto tu naprawdę rządzi. Ty, graczu, będziesz miał nieszczególną przyjemność wcielić się w jednego z tych twardzieli. Na szczęście wśród twarzyczek, pochodzących prawdopodobnie z listów gończych czy też niskobudżetowych horrorów, znajdują się także wizerunki reprezentantek płci pięknej o słodko brzmiących imionach Brunhlida i Matylda.

Możesz zwrócić uwagę na pojazd, jakim postać dysponuje, bowiem każdy oferuje inne możliwości. Standardowo już w grach zręcznościowych – jeden jest szybszy, drugi ma lepsze osłony, trzeci fajniej wygląda itd. Po trafnym (oby) wyborze ruszasz na arenę, gdzie rozpoczyna się pojedynek. I tu leży pies pogrzebany. Po arenie poruszasz się pojazdami, które nie mogą się wznosić – śmiechotka, bo silniki mają na ogół skierowane do dołu, a na wyższe kondygnacje można dostać się jedynie specjalnymi rampami. Dostępnych aren, na których toczą się potyczki jest tyle, ilu uczestników, czyli 20. Umieszczone są piątkami na czterech różnych kontynentach, planetach, a może jeszcze innych ustrojstwach. Różnią się między sobą jedynie kolorystyką oraz rozmieszczeniem budynków. Walki toczą się wokół kopalń, fortec, opuszczonych baz i temu podobnych.





Siejesz spustoszenie za pomocą dwóch rodzajów broni, które karmisz amunicją rozsypaną na polu bitwy. Osłony statku można regenerować, zbierając power–upy lub w specjalnie wyznaczonych miejscach, które znajdują się na niektórych arenach. Sama walka jest bardzo prosta i czas jej trwania zależy na ogół od energii osłon przeciwnika, ponieważ do spryciarzy na pewno on nie należy.

I tu taka smutna dygresja. Jeśli już twórcy postawili tylko na pojedynki jeden na jednego, to mogli postarać się urozmaicić je choćby podstawowym elementem, jakim jest wysoka inteligencja komputerowego przeciwnika. Nic z tego. Komputerową SI można szybciutko sklasyfikować jako tępą, jej logika opiera się tylko na sile ognia i szybkości. Wróg rzadko zmienia trasę swojego przelotu, a kiedy cię ujrzy, nawala wszystkim, co ma na pokładzie. W NO RESPECT nie znajdziesz elementów taktyki. Pokonanie kolejnych przeciwników nie nastręcza zbyt dużych problemów i już po godzinie grania (góra dwóch) ziewa się z nudów.

Dobra, element miodności do kitu. Jak ma się za to sprawa z oprawą wizualno–dźwiękową? Podobnie. Devoloperom z APPEAL wydawało się, że jeśli zastosują znany z COMANCHE engine Voxel Space i dorzucą do tego niezły dźwięk, to wszyscy gracze padną przed ich grą na kolana. Od dawna zastanawiałem się, dlaczego tak dobry system tworzenia krajobrazu pozostaje praktycznie niezauważony przez programistów. I oto właśnie NO RESPECT stara się te braki nadrobić. Próba ta, niestety, rozminęła się trochę z rzeczywistością, w jakiej żyjemy i gramy. Gra pracuje tylko w rozdzielczości 320x240 i 256 kolorach. Oznacza to, że wyglądem krajobraz przypomina COMANCHE, ale z jego dwóch poprzednich odsłon. Niska rozdzielczość to duże piksele, ale też i niższe wymagania sprzętowe – do spokojnej gry wystarcza P133. W dobie akceleratorów 3D i super procesorów z MMX, niska rozdzielczość to zwykła kicha. Dlatego pozostanie spory niedosyt, że nie ma możliwości jej zwiększenia. Wizerunek gry ratują (tylko trochę) bajery z grą świateł. Budynki są oświetlane reflektorami, pociski ciągną za sobą smugi, na trafionym pojeździe pojawia się powłoka osłony. W miarę ładnie wyglądają też wszelkiego rodzaju wybuchy, szczególnie te wywołane mocniejszą bronią. Niczym specjalnym nie wyróżnia się dźwięk. Występuje standardowe buczenie silników, odgłosy wystrzałów i dalekich wybuchów.



NO RESPECT, po dopracowaniu kilku elementów, mógłby być nawet niezłą grą. Wystarczyło popracować jeszcze nad grafiką i zamiast nudnych pojedynków wprowadzić element najeźdźców z kosmosu, którzy obwarowali się w swoich twierdzach, a już byłoby weselej. Wydawcą tej gry jest OCEAN i ciężko mi zrozumieć, dlaczego już drugi tytuł (pierwszy to GT RACING'97 grupy BLUE SPHERE) zostaje wydany w tak beztroski sposób.

Rif

Ocean

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –po
PC DOS Min. P90, 8 MB RAM

OCENA: 3/10







Taki owad to ma ciężkie życie. Ciągle ktoś próbuje go utłuc, otruć czy przylepić do jakiegoś świństwa – po prostu koszmar! A co dopiero, jeśli nie mówimy tu o byle żuczku, ale o słynnym ze swych brawurowych wyczynów Banzai Bugu? Nic dziwnego, że ten sympatyczny insekt postanowił odpocząć i udać się na całkowicie zasłużony urlop.

BANZAI BUG

Życie bohatera to ciężki kawałek chleba. Oto niespodziewanie spełnia się dla Banzaia najgorszy koszmar każdego owada – niefortunnym zbiegiem okoliczności trafia do samego centrum zagłady – siedziby tępiciela insektów. Jakby tego było mało, nie mamy tu do czynienia ze zwykłym fachowcem, ale prawdziwym maniakiem – człowiekiem, który lubi sobie od czasu do czasu rzucić pod nosem tekst w stylu „uwielbiam zapach środka owadobójczego o poranku" i nawet we snach widzi otaczające go chmary insektów. Do tego ten niepozorny pan w okularach cały czas opracowuje coraz nowsze technologie wybijania wszystkiego co pełza i fruwa. Jego robo–insekty, które same szukają ofiary, by później eksplodować wyrzucając z siebie śmiercionośny pyłek, to jedynie początek. Dalej są plujące lepkim świństwem działka (w wersji stacjonarnej i latającej), a także ogromne

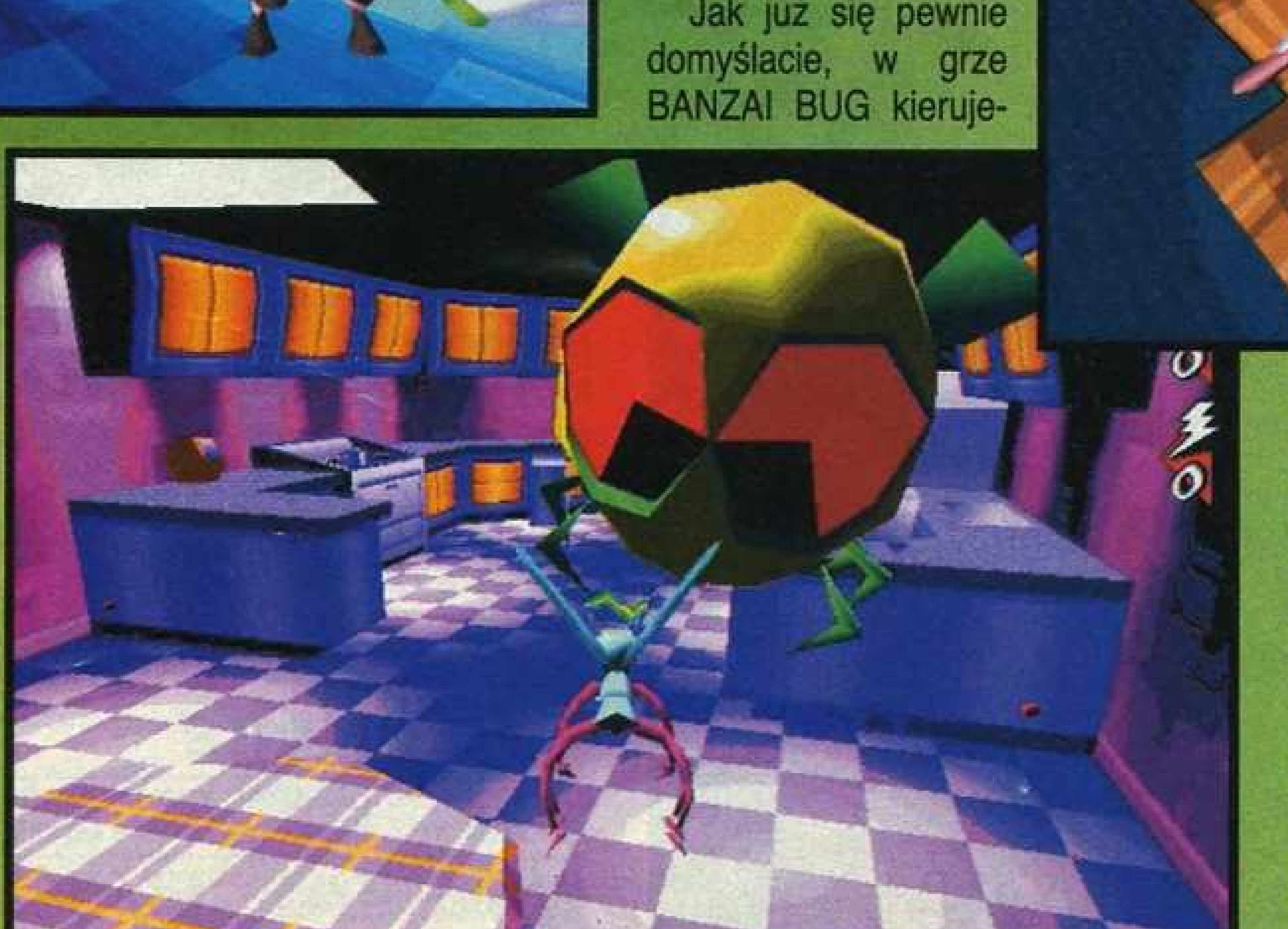


urządzenia strzelające prądem. Wciąż mało? Otóż warto wiedzieć, że reszta rodziny tępiciela jest chyba jeszcze gorsza od niego samego! Jego żona z ogromną satysfakcją wypróbowuje kolejne spraye przeciwko owadom, natomiast synek Bobby to okrutny sadysta wyznający zasadę, że nim się insekta zabije, dobrze jest mu najpierw to i owo oderwać. Jak widać, Banzai znalazł się w niezłych tarapatach. Na szczęście nie jest sam – szybko odnajduje przyjaciół z owadziego podziemia, którzy obiecują mu pomóc w wydostaniu się z budynku. Jednak nic za darmo, w ramach rewanżu Banzai musi zebrać składniki niezbędne dla zbudowania urządzenia o wiele mówiącej nazwie: śmierdziel. Jest to maszyna o ogromnym znaczeniu strategicznym – jej zadaniem ma być przepędzenie raz na zawsze zblazowanej rodzinki tępiciela z budynku...

Jak już się pewnie domyślacie, w grze BANZAI BUG kierujemy poczynaniami owada. Poruszamy się w trójwymiarowym środowisku, oglądając wszystko z kamery podążającej za naszym bohaterem. Trzeba przyznać, że oglądanie otoczenia z perspektywy insekta jest dosyć ciekawym przeżyciem.







Banzai nie jest oczywiście bezbronny, natura wyposażyła go w sprawny narząd plujący i możliwość kopania, a po odpowiednim doładowaniu się potrafi nawet popieścić przeciwnika prądem. Niestety, nie wszyscy wrogowie dadzą się pokonać przy użyciu tego drobnego arsenału. Wielgachy, jak pieszczotliwie owady nazywają ludzi, można w najlepszym wypadku na pewien czas unieszkodliwić.

Zadania, które przyjdzie nam wykonać, są mocno zróżnicowane, jest ich jednak bardzo mało. Ten ostatni fakt jest tym bardziej przykry, że poszczególne poziomy mają prostą strukturę – obiektów jest mało, a do tego nie grzeszą one nadmierną ilością szczegółów. Przy tym wszystkim gra jest dosyć prosta, a zwiększenie poziomu trudności zmienia jedynie minimalną liczbę żyć na przejście etapu. Powoduje to, że można spokojnie skończyć grę w jeden dzień. Z drugiej strony gra się zupełnie sympatycznie i to nawet wówczas, gdy przechodzimy ją po raz któryś z rzędu. Posunąłbym się tu nawet do stwierdzenia, że w miarę nabywania doświadczenia gra się przyjemniej.

Grafika jest nieco dziwna, kolorowa i z daleka prezentuje się bardzo ładnie. Gorzej, gdy podlecimy bliżej – ujawnia się wtedy niewielka szczegółowość obiektów. Olbrzymie, płaskie i pokryte niespecjalnymi teksturami powierzchnie nie wyglądają zachęcająco. Znakomite jest natomiast udźwiękowienie, szczególnie muzyka. Miła, łatwo wpada w ucho i nie męczy. Niektóre motywy chodziły za mną przez dłuższy czas (szczególnie po obejrzeniu krótkich teledysków, wyświetlanych w nagrodę za ukończenie gry).



Na osobną uwagę zasługuje linia fabuły, przedstawiana w postaci renderowanych filmików wyświetlanych pomiędzy kolejnymi poziomami. Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda tak jak powinno: dobry, dzielny bohater, jego oblubienica oraz źli, paskudni i sto razy silniejsi wrogowie, których trzeba pokonać, by żyć długo i szczęśliwie. Jakież więc było moje zdziwienie, gdy na końcu gry okazało się, że... Ale nie! Nie będę wam psuł rozrywki. Dodam tylko, że samo zakończenie jest bardzo zaskakujące. Z przymrużeniem oka mógłbym je nawet nazwać filozoficznym...

BANZAI BUG jest przede wszystkim grą niezwykle oryginalną, poczynając już od samego pomysłu, a kończąc na nici fabuły, będącej w pewnym sensie pastiszem tego, co spodziewalibyśmy się tutaj zastać. Nieco gorzej jest z samym graniem – engine graficzny mógłby być lepszy, poza tym przydałoby się więcej dynamiki. Tak czy inaczej uważam, że BANZAI BUG jest grą godną polecenia, w szczególności dla młodszej części graczy.

Banzai

Grolier

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: -,00
PC WIN'95 Min. P90, 8 MB RAM

DEMO: CD 44

OCENA: 6/10



TIMESHOCK PINBALL

Ty, koleś, kopsnij dychę! – taki tekst słyszałem zawsze, gdy wchodziłem do salonów gier. Cóż było robić? Płaciłem odłożoną daninę i wchodziłem do innego świata. Ówczesne salony były ciasne i duszne, zakopcone papierosami. Mnie to wtedy nie przeszkadzało. Jak w transie kierowałem się do stojących automatów z MOON PATROL, GYRUS i innymi niezapomnianymi. Gdzieś tam, w odległym rogu wozu cyrkowego, przerobionego na salon, stały maszyny zwane „flipperami" (określenie to wzięło się od angielskiej nazwy łapek). Wtedy jeszcze mnie nie interesowały, potrzebowałem tylko promieniującego ekranu i gałki z przyciskami pod ręką. Gdy kupiłem pierwszy komputer, trochę mi przeszło, ale przyzwyczajenie do automatów pozostało. Poszedłem więc znowu, zapłaciłem dychę, skierowałem się jednak w przeciwną niż zwykle stronę. Podszedłem do jednego z flipperów. Udało mi się przedrzeć przez okupującą go zgraję żuli i wrzuciłem pierwszą monetę. Pograłem chwilę i od tamtego czasu, za każdym razem gdy idę na coin'upy, zawsze wstępuję na jakiś flipper. Obecnie liczą się już tylko trzy firmy, które bezustannie starają się wprowadzić coś nowego w swoich automatach: Baily, Williams i Gottlieb. Najnowsze ich modele prześcigają arcade'ową konkurencję. W jednej z ostatnich maszynek, jakie widziałem, gra się już na tablicy z wynikami i to nie na elktronicznym wyświetlaczu, a przy pomocy umieszczonej tam dodatkowej pary łapek i specjalnej bili.

Od dłuższego czasu powstają komputerowe wersje pinballi. W obecnej chwili da się zauważyć dwa trendy. Jedne mają zapewnić jak najlepszą zabawę poprzez wymyślne bajery i różne historie dziejące się na stole, inne starają się jak najwierniej oddać uczucie gry na prawdziwej maszynie. Do tej drugiej kategorii należy TIMESHOCK PINBALL, najnowszy symulator flippera, jak sami autorzy go nazywają. TIMESHOCK kontynuuje serie PRO PINBALL firmy EMPIRE, którą rozpoczął THE WEB.

Podobnie jak w pierwszej części, w TIMESHOCK do dyspozycji jest tylko jeden stół. Wielu może się zdziwić. Jak to jeden stół? To słabo, przecież produkcje 21ST CENTURY miały po cztery, a jeszcze inne nawet więcej. Tak, ale w TIMESHOCK można się przekonać, że nie ilość a jakość decyduje o klasie symulatora. Można w nim ustawić sobie prawie wszystko, poczynając od jakości grafiki (właściciele kard ośmiomegowych mogą ustawić 1600x1200x16 mln kol.), poprzez liczbę bil i poziom trudności, aż do stopnia nachylenia stołu w dodatkowym menu operatorskim. Poza tym od tej pory nie trzeba się martwić samodzielnym rozpoznawaniem stołu, bowiem autorzy przygotowali interaktywny przewodnik objaśniający każdy jego element, a nawet opisujący poszczególne zagrania oraz bonusy. Dla miłośników cyferek i fizyki kwantowej stworzono system złożonych statystyk, który może pokazać 134 pozycje podsumowujące naszą grę (w tym ile razy uderzyliśmy którą łapką). Na dodatek, żeby podnieść poziom wrażeń, dorobiono fabułę.

Zadaniem gracza jest podróżowanie w czasie, w poszukiwaniu kryształów, których połączenie ma zapobiec konfliktowi czasowemu. Nad stołem znajduje się wyświetlacz. Na nim, oprócz wyniku i jarających na maksa animek, pojawiać się będą gry–przerywniki, w trakcie których pokonywać będziemy kolejne etapy podróży w czasie. Wśród nich przewidziano m.in. takie atrakcje, jak walka robotów i górska wspinaczka. Wszystko będzie oczywiście zależało od tego, jak idzie nam na stole.

Program pozwala wybrać jeden z czterech widoków (rzutów na stół) – od takiego, jakby stało przed maszyną trzyletnie dziecko, aż po dokładny widok „z lotu ptaka". Oczywiście najwygodniejsze wydają się być dwa pośrednie warianty. Automat wyposażony jest w trzy flippery, czyli łapki, a po przeciwnej stronie są obowiązkowe rampy, batony, wielka dziura do nabijania bonusów oraz jeszcze kilka ciekawych miejsc, w których ulokować można kulę. Pojawią się również mechaniczne wysięgniki, jak w najnowszych stołach. Całość jest oczywiście bardzo ładnie oprawiona. Szczegóły dopracowano do tego stopnia, że w przelatującej bili odbijają się wszystkie mrugające dookoła lampki. Bardzo dokładna i kolorowa grafika działa w wielu konfiguracjach, dźwięk więcej niż rewelacyjny składa się z 45 minut muzyki oraz setki innych dźwięków i okrzyków, jakie wydaje maszyna. Wrażenia podczas gry są wręcz niesamowite. Bez wątpienia jest to największy ładunek miodu w tej dziedzinie na PeCeta.

Zapoznanie z maszyną...



Jednak wszystko to pociąga za sobą konsekwencje. Włączona muzyka tak spowalnia grę, że nawet na P166 są trudności i śliczna skrolowana bila nie lata już tak szybko, nie mówiąc już o multiballu. Bez muzyki da się swobodnie grać nawet na P100, pod warunkiem posiadania szybkiej karty graficznej (wskazane 2MB lub więcej). Mankamentem, którego nie udało się uniknąć, jest słaba widoczność poszczególnych elementów stołu. Niestety, pomysł na nieprzesuwany widok uniemożliwia obserwację akcji w dalej położonych miejscach, a widok z góry pomniejsza znacznie stół i już tak nie cieszy. Pojawiające się często na wyświetlaczu animacje skutecznie rozpraszają uwagę, ale to już chyba sprawdzony patent z prawdziwych automatów. Myślę, że TIMESHOCK może być kolejnym bodźcem do rozbudowy sprzętu. Kiedyś taka prawdziwa maszyna stanie u mnie w domu.



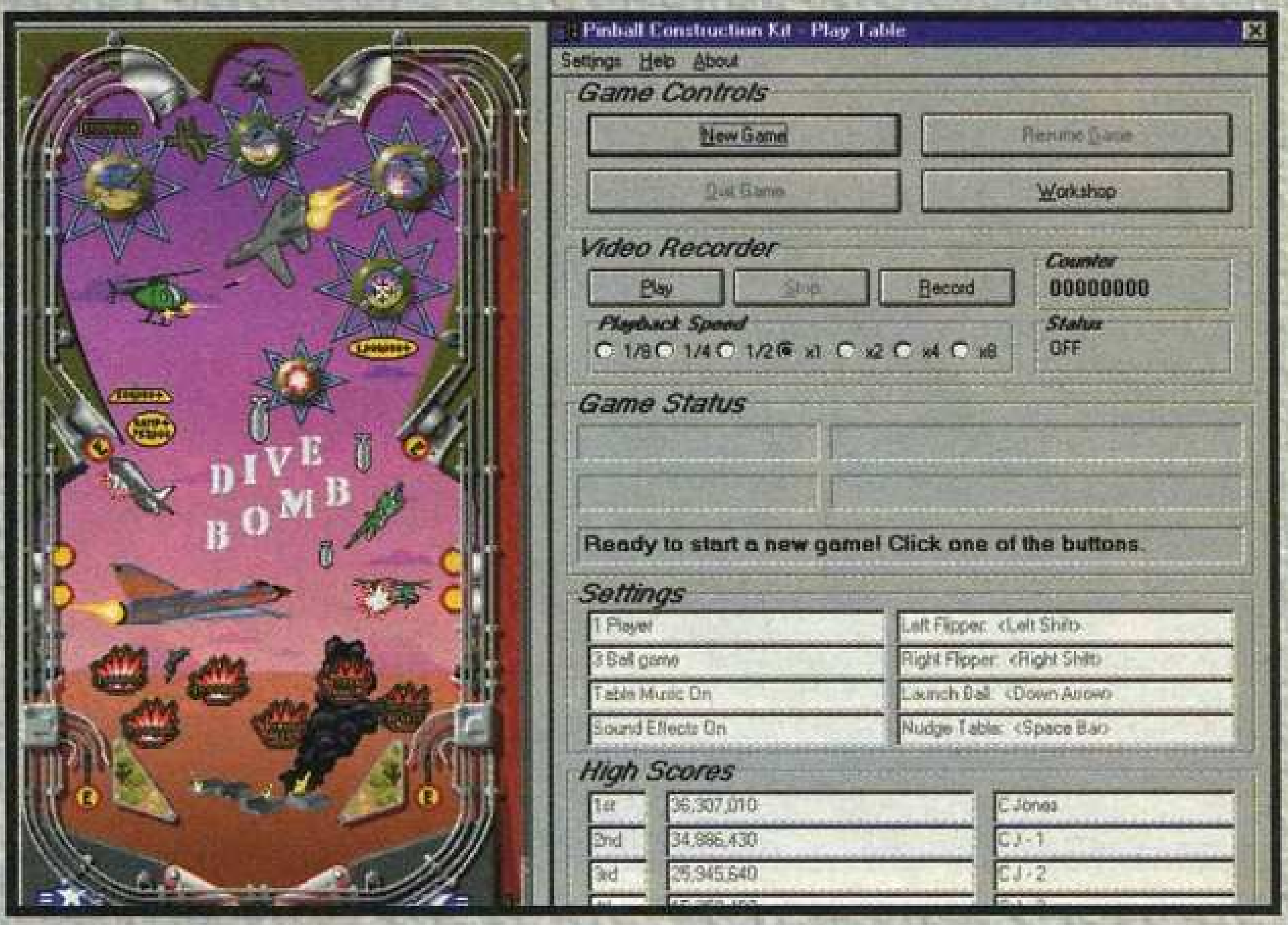
...a tak wygląda automat w akcji.



Joseph

Empire
DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 127,90
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 75, 8 MB RAM
OCENA: 8/10





PINBALL CONSTRUCTION KIT

Pierwszy fliper skonstruowano ponad 50 lat temu, w czasach kiedy nie było jeszcze gier telewizyjnych. O przeniesieniu fliperów na ekran komputera zadecydowała ich wielka popularność. I choć pinballe na ośmiobitowcach można było policzyć na palcach obu rąk, w swoim czasie dostarczały rozrywkę wszystkim fanom odbijania kulek.

Prawdziwy boom na komputerowe pinballe zapoczątkował PINBALL DREAMS na Amigę. Nowum nie polegało na zasadniczych zmianach w mechanizmie gry, lecz na oprawie graficzno–dźwiękowej, która szokowała doskonałą animacją kulki, scrollowanym stołem i digitalizowanym dźwiękiem. Grę w porę przeniesiono na błyskawicznie rozwijające się PeCety i od tego momentu się zaczęło...

W tej chwili na różne platformy dostępnych jest aż 16 produktów firmowanych przez 21ST CENTURY, mających w swojej nazwie słówko PINBALL. Jedynym odstępstwem od normy jest najnowszy i chyba najlepszy, jak do tej pory tytuł, SLAMTILT, od pewnego czasu obecny zarówno na Amidze 1200, jak i na PeCecie. Obecnie niemal każda z liczących się firm ma na swoim koncie pinball, a to może znaczyć tylko jedno – te gry mają liczną grupę odbiorców.



Najnowszym produktem firmy 21ST CENTURY jest PINBALL CONSTRUCTION KIT. Oferuje graczom nie tylko nowe stoły, ale również pozwala tworzyć własne flipery! Program składa się z dwóch części: Edytora (do konstrukcji nowych stołów) oraz Playera (do ich testowania). Na kompakcie jest też 9 przykładowych stołów, które same w sobie mogłyby stanowić oddzielną grę.

Jak to wygląda w praktyce? Edytor pracuje wyłącznie pod Windows. Dzięki okienkom każdy program wygląda podobnie, nie inaczej jest z PCK. Autorzy przewidzieli ogromną liczbę opcji – można korzystać z przygotowanych zestawów obiektów, można importować nowe lub tworzyć je od podstaw. Można podkładać własną grafikę, muzykę i efekty dźwiękowe, samemu zaprojektować układ ramp, bumperów, łapek... wszystkiego. Wyedytowany stół można w każdej chwili przetestować bezpośrednio pod Windows (cały stół na ekranie) lub przenosząc się do DOS (scrollowany obraz, wybór rozdzielczości).

Całość wykonano solidnie, z dbałością o szczegóły, a wyczerpująca instrukcja znakomicie uzupełnia program. Dodatkowo na kompakcie znajduje się krótki, lecz bardzo dobry program graficzny PAINTSHOP PRO w wersji shareware. Firma zapowiada, że najlepsze stoły nadesłane przez zapaleńców zostaną nagrodzone i opublikowane na jej internetowej stronie, skąd każdy posiadacz PINBALL CONSTRUCTION KIT będzie mógł je pobrać zupełnie za darmo. 100 stołów miesięcznie powinno zadowolić każdego maniaka fliperów...

Warto wspomnieć, że idea programu do edycji pinballowych stołów nie jest wcale nowa. Niemal wraz z pojawieniem się ZX SPECTRUM, dostępny był program MACADAM BUMPER, który poza możliwością gry na przygotowanym wcześniej stole umożliwiał też edycję nowych. Facet, który stworzył MACADAM BUMPER, nazywa się Remi Herbulot i jest dziś szefem firmy CRYO, ale to już zupełnie inna historia...

PINBALL CONSTRUCTION KIT powinien przypaść do gustu wszystkim miłośnikom fliperów. Może nadszedł już czas wykazać się talentem twórczym? Po wpadce, jaką dla 21ST CENTURY okazała się przygodówka SYNNERGIST, firma na szczęście powróciła do tego, z czym radzi sobie najlepiej. Na szczęście dla niej i dla nas.

Gulash

21st Century

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT | CENA: –[0]
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
WIN'95 | Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10









AXELERATOR

W 1990 roku firma DYNAMIX wypuściła na rynek wyścigi, w których sprawne prowadzenie pojazdu stanowiło jedynie połowę sukcesu, a to z tego powodu, że samochód wyposażony był w coś więcej niż tylko wycieraczki i zderzaki. W jego opancerzonych okowach kryły się działka i wyrzutnie rakiet, natomiast pod spodem czekały na odczepienie terminatory – małe, samonaprowadzające się samochodziki... Za dobre wyniki na torze dostawaliśmy kasę, za którą dokupić można było dodatkową broń lub lepszy osprzęt. Co ciekawe, mimo upływu tylu lat nie pojawił się naśladowca. Owszem – wyszły gry, w których jeździmy uzbrojonymi samochodami (QUARANTINE, INTERSTATE '76, MEGARACE...), jednak nigdzie nie mamy formuły DEATH TRACK: „tradycyjnego" wyścigu z dokupowaniem osprzętu i uzbrojenia za pieniądze zarobione na trasie.

Na pierwszy rzut oka AXELERATOR wygląda właśnie tak, jak mógłby wyglądać wierny naśladowca przeboju sprzed lat. Intro zapowiada bezpardonową walkę, w której co chwila ktoś odpada z wyścigu za sprawą celnego trafienia rakietą. Jak się później okazuje, nie do końca jest to prawdą. Ale po kolei.

Grę zaczynamy od wpisania swoich danych, po czym przechodzimy do garażu, gdzie możemy zakupić części, usunąć uszkodzenia, potrenować jazdę, popatrzeć na wyniki i konkurencję, czy wreszcie zapisać/odczytać stan gry. Gdy uznamy, że już jesteśmy gotowi, wyruszamy na wyścig lub wyzywamy któregoś z naszych maniakalnych konkurentów na pojedynek (nota bene ta ostatnia opcja w połączeniu z wyglądem garażu nieznośnie kojarzy mi się z inną wiekową grą – STREET ROD).

Rozgrywka odbywa się w trzech ligach: im wyżej, tym lepsze i rozwijające większe prędkości samochody. Startujemy od powolnej Impali Coupe, by później przerzucić się na nieco szybsze Mustangi. W trzeciej lidze jeździmy „syntetycznymi prototypami" HellCat. Te olbrzymie maszyny, z fabrycznie zainstalowanymi silnikami odrzutowymi, potrafią osiągać prędkości dochodzące do 300 mil na godzinę... Powodzenia na zakrętach! Od siebie dodam, że nazwa HellCat to kolejne echo DT.

Nasze poczynania w lidze komentować będzie groźnie wyglądający pan w czerwonym kombinezonie, który stwierdzeniami typu „Drugi? Nawet moja babcia była druga!" będzie dawał jasno do zrozumienia, co myśli o naszych umiejętnościach.



Do przejechania jest dwanaście torów, wszystkie w wersjach nocnych i dziennych (komputer losuje, o jakiej porze dnia jedziemy). Ich lokalizacja jest doprawdy oryginalna (Arktyka, Egipt, Chicago...), więc teoretycznie gracz powinien być w pełni usatysfakcjonowany zróżnicowaniem otoczenia. Ale nie jest, bo wraz ze scenerią zmieniają się jedynie elementy pobocza, podczas gdy nawierzchnia i bandy są zawsze identyczne, co w rezultacie daje przygnębiające poczucie monotonii.

Rodzajów uzbrojenia nie jest może za wiele, ale są za to mocno zróżnicowane. Tylko co z tego? Po kolejnych jazdach okazuje się, że korzystanie z tych wszystkich rakiet, min i innych cudeniek jest po prostu nieopłacalne! Chodzi tu głównie o olbrzymie koszty naprawy zainstalowanego sprzętu, a także o jego niewielką skuteczność. No i ilość: człowiek chciałby powymiatać, tylko jak ma to robić z dwoma rakietami w wyrzutni? Na trasie w żadnym razie nie ma atmosfery walki na śmierć i życie – cała ta zabawa właściwie bardziej przypomina zwykły wyścig. Z uzbrojenia zasadniczo korzysta się celem osiągnięcia kilkusekundowej przewagi nad drugim samochodem, a jedyny stały element „zbrojny" na trasie to odgłos działka oraz walające się gdzieniegdzie gwoździe i olej (a i to tylko na wyższych poziomach trudności). Stojący na poboczu wóz z dymiącym silnikiem to rzadkość.

Prosty wniosek jest taki, że z broni nie warto kupować niczego ponad działko. Wśród dodatkowego osprzętu też nie przydaje się wiele: niezbędna jest jedynie „apteczka" (to ci dopiero wymysł! – ale bez niej ciężko jest dojechać do mety w jednym kawałku...). Pogardzić też nie wypada dopalaczem. „Przyssawka" i urządzenie odbijające od barier są użyteczne, ale nieproporcjonalnie drogie w eksploatacji w stosunku do osiąganych korzyści. Najlepiej jest inwestować w podrasowanie naszego samochodu i odpuścić sobie wyrafinowany sprzęt (pamiętajmy, że jak się takie dodatki trochę poturbuje, to trzeba później słono bulić za ich naprawę).



Grafika w AXELERATOR jest dobra, za to gra się średnio – i tu leży pies pogrzebany. Gdyby autorzy popracowali trochę nad przebiegiem rozgrywki, mógłby powstać prawdziwy przebój. Mamy przecież 12 tras w wersjach nocnej i dziennej oraz trzy autentycznie różne ligi. Razem mogłoby to dać rozrywkę na długi, długi czas... Niestety, wydaje się, że tej gry po prostu nie doszlifowano. Przejawia się to także w licznych błędach, które szczególnie dają o sobie znać przy próbach uruchomienia gry po sieci.

AXELERATOR można określić jako produkcję o dużym potencjale, która przez liczne niedopracowania i niedokładne przemyślenie projektu spada do ligi gier przeciętnych, co przy obecnym zalewie wyścigów nie wróży jej dobrze. A mnie nie pozostaje nic innego, jak dalej czekać na godnego sukcesora DT...

Banzai



21 st Century

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 119⁰⁰
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 48

OCENA: 5/10







HARDCORE 4X4

Jedną z pierwszych gier, którą zobaczyłem na SEGA Saturn, był HARD CORE 4x4 firmy GREMLIN INTERACTIVE (SS'45). Ponieważ ostatnio pojawiła się na rynku konwersja HARDCORE 4x4 na PC, postanowiłem sprawdzić konsolowy tytuł na monitorze komputera.

START

Zasada jest prosta. Wsiadasz do monstertraka i ścigasz się z pięcioma innymi kolesiami po wertepach. Do wyboru jest siedem torów. Wiodą przez górskie dróżki, poligon wojskowy, okolice wulkanu itp. Tory mają różnego typu nawierzchnię (skały, piach, błoto) i bardzo malownicze nazwy, jak Warzone czy Hells Kitchen. Gdy już poradzisz sobie ze wszystkimi zaproponowanymi na początku torami, będziesz mógł pokatować swoje auto na kolejnych dwóch. Samochodów do wyboru jest sześć. Różnią się maksymalnymi prędkościami, przyczepnością, jakością zawieszenia itd. Każdy z nich może być wyposażony w ręczną lub automatyczną skrzynię biegów. Na twardzieli, którzy zwyciężą każdym z aut na wszystkich torach, czeka kolejnych siedem samochodów. Na koniec pozostaje opcja multiplayer. Łączyć komputery można za pośrednictwem Internetu, sieci lokalnej, modemu albo kabla szeregowego. Dla osób, które nie mają ochoty na bieganie z kablami czy z komputerami lub nie mają dostępu do sieci, HARDCORE 4x4 gra oferuje opcję podzielenia ekranu na dwie części, w skrócie: split screen. Dzięki temu można grać we dwóch na jednym komputerze.





PUNKT KONTROLNY

No i jazda! Maszyny, którymi kierujesz, nie zachowują się co prawda specjalnie realistycznie, ale nie o to przecież w tej grze chodzi. Wystarczy, że różnice między wszystkimi autami są odczuwalne. Szybko można nauczyć się wykorzystywać ich zalety. Z początku walka jest bardzo zacięta. Trzeba się trochę napocić, żeby dotrzeć do czoła stawki. Są goście, którzy przez cały czas wyścigu ostro blokują. Trzeba siedzieć im na kole czyhając, aż któryś popełni błąd. Gdy wysuniesz się na pierwsze miejsce, twoją uwagę pochłoną liczne przeszkody terenowe. Nieumiejętny najazd na zbyt strome wzniesienie grozi dachowaniem albo przyblokowaniem auta na skalnej ścianie.

Każda z tras ma sporą liczbę zakrętów, a te bywają bardzo wredne. Gdy już nauczysz się wszystkich torów na pamięć, tylko twoje błędy będą decydować o szansach kierowców wirtualnych. Czy taki musi być los wszystkich prostych wyścigów? Gra bardzo szybko objawia swą schematyczność i w drugiej fazie używki niczym nie zaskakuje. Nie starcza jej na długo. O ile z początku bawi, po pewnym czasie po prostu już nie wciąga. Nie zmienia tego faktu nawet świetna, bardzo szczegółowa grafika.

Wysiłek programistów z GREMLIN INTERACTIVE trudno ocenić pozytywnie, ale chyba nie poszedł całkiem na marne. HARDCORE 4x4 działa wyłącznie pod Windows'95 i korzysta z Direct–X. Dzięki temu można ją odpalić w każdej rozdzielczości, obsługiwanej przez twoją kartę VGA i to z 8, jak i z 16–bitową paletą kolorów. W rozdzielczości 640x400 i z 8–bitową paletą kolorów można już grać na komputerze z Pentium 200 i trudno zaliczyć ten wynik do dobrych. Z drugiej strony jednak HARDCORE 4x4 obsługuje akceleratory 3D z chipami 3Dfx voodoo i powerVR. Jeżeli posiadasz tego typu kartę, to zupełnie inna sprawa. Ja używałem karty Monster 3D i różnica była ogromna. Przede wszystkim odczuwa się niesamowitą płynność. I nie ma znaczenia, ile samochodów naraz widać, czy jest dużo obiektów wokół toru, czy też gra się we dwóch w trybie split screen itp. Są nawet takie momenty, że ma się wrażenie, jakby grafika była generowana zbyt płynnie. Modele są po prostu piękne, jak pocztówki dla maniakalnych fanów motoryzacji. Krajobrazy im nie ustępują – wąskie i kręte dróżki otaczają malownicze wzniesienia. Na wielu z nich stoją domki lub drzewa. W bardziej egzotycznych miejscach lawirować trzeba między oczkami rozżarzonej lawy albo koło stanowisk czołgów. Szkoda tylko, że nic się nie dzieje wokół toru, jak to miało miejsce w grze MOTORACER.

FINISH

HARDCORE 4x4 znajdzie swoich zwolenników. Mają oni zajęcie gwarantowane na kilka wieczorów, chociaż według mnie mogło być znacznie lepiej. Grafika HARDCORE 4x4 przyciągnie na pewno niejedną parę oczu, tylko ta grywalność, panowie programiści.

LMK



Gremlin Interactive

DYSTRYBUTOR PC — CENA: -PO
PC DOS/WIN'95 — Min. P133, 16 MB RAM

OCENA: 5/10







X-CAR
EXPERIMENTAL RACING

Większość wyścigów, które wpadły w moje łapy, wywracały mój żołądek swą nędzną miodnością, pomimo dobrych osiągnięć na tle graficzno–dźwiękowym. W końcu co jest warta gra nie posiadająca duszy i swoistego klimatu? Z tym schematem zerwała ostatnio firma BETHESDA SOFTWORKS, wydając symulację wyścigów samochodowych X-CAR. Specjalnie użyłem określenia symulacja, pomimo wielu elementów zręcznościowych. Na pierwszy rzut oka, gierka przypomina klasykę gatunku w postaci rewelacyjnych moim zdaniem F1 GRAND PRIX oraz NASCAR. Jest to tylko złudzenie, bowiem już po kilku minutach grania zauważasz dziesiątki usprawnień, nowości oraz świeżutki wygląd.

X-CAR zasadniczo przeznaczona jest dla jednego gracza, jednak nie stanowią problemu pojedynki przez modem lub po sieci. Naturalnie walki z żywymi przeciwnikami dostarczają najwięcej radości. Zabawa odbywa się na kilkunastu zróżnicowanych torach pokrytych asfaltem, kształtem zbliżonych do tych, na których odbywają się wyścigi F1. Na tych torach rewelacyjnie spisuje się kilkanaście odlotowych samochodów osobowych o kształcie i konstrukcji powalających na glebę największego lajkonika w dziedzinie motoryzacji. Linia tych bolidów, kolorystyka oraz osiągi wprawiają w osłupienie. Pozostawiono ci pełną swobodę przy projektowaniu nowych samochodów oraz możliwość dokonywania zmian w już gotowych. W ten sposób z badziewia jesteś w stanie wykonać supermaszynę lub na odwrót. Ingerencja i przeróbki są dostępne na każdym szczeblu, dzięki dziesiątkom wskaźników i opcji. Każdą zmianę da się przetestować w trybie jazdy próbnej, co uważam za super pomysł. Na zakończenie proponuję wejść do lakierni i własnoręcznie przemalować lub ubarwić karoserię swego dziecka. Malunki wykonuje się w tak przyjemny sposób, że prędzej czy później z pewnością będziesz tam częstym gościem.



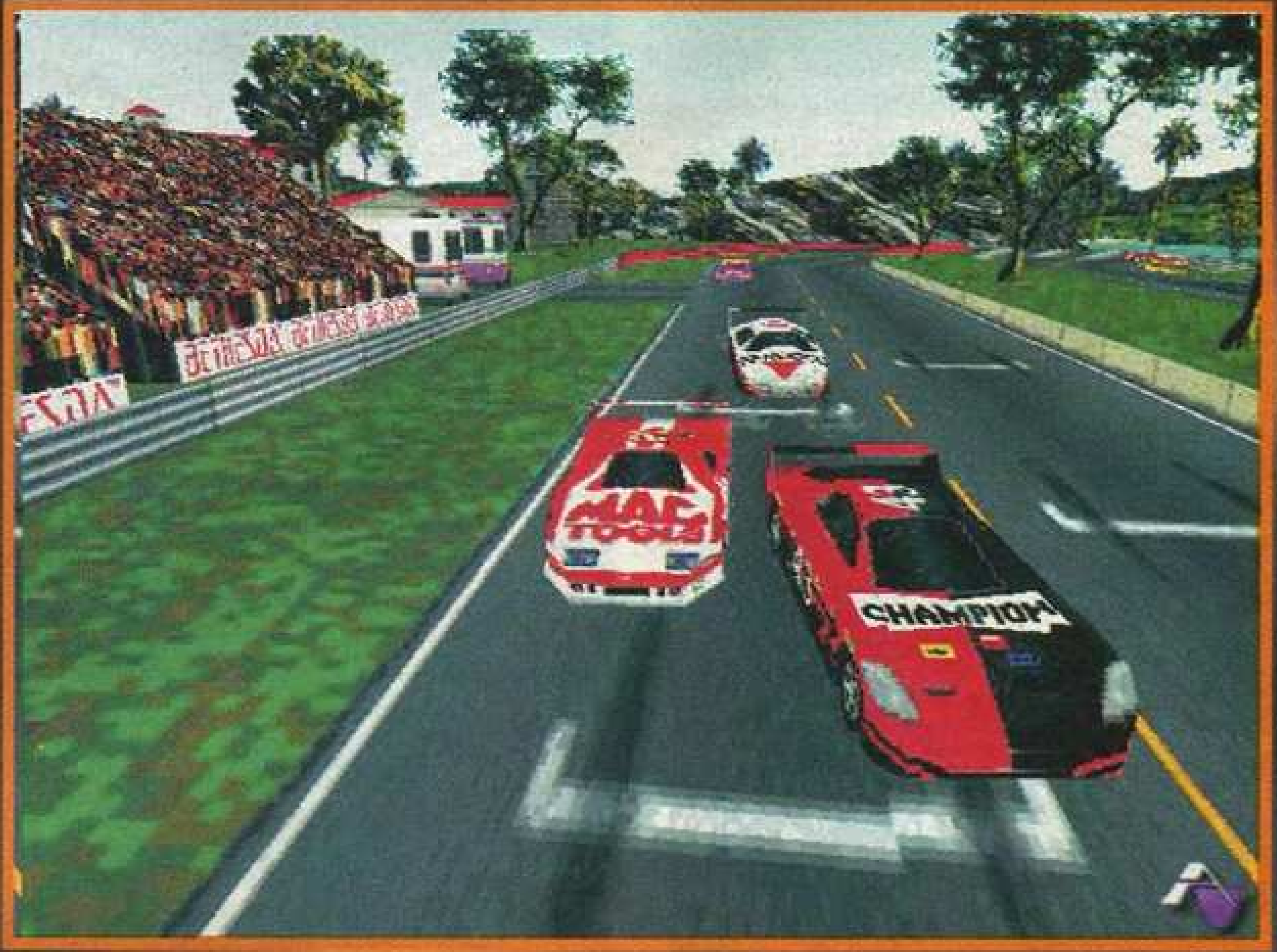
Po wyborze bryki następuje wyścigowa esencja. W zależności od potrzeb, możesz ścigać się w pojedynczym wyścigu, poćwiczyć na torze w postaci praktyki, czy eliminacji. Jednak największą zajawką jest udział w mistrzostwach. Składają się z cyklu wyścigów z eliminacjami, praktyki. Gra oferuje również opcję pojedynczego wyścigu. Te bajery są maksymalnie realistycznie zrobione i nadają grze specyficznego charakteru. To co się dzieje na torze porównać należy do obłędu, ponieważ maszyny rozwijają nieprawdopodobne prędkości, a osiągane przez nie przyspieszenia wgniatają w fotel.



Przy szybkim komputerze i dobrej karcie graficznej wszystko śmiga dookoła w niesamowitym tempie, a w tych warunkach trudno zachować pełną kontrolę nad maszyną, łatwo wpaść w poślizg, a lekkie wychylenie kierownicy oznacza kontakt z bandą. Twój bolid wtedy odbija się jak piłeczka, wypada z trasy i gubi spojlery.

Gdyby nie opcje pomagające w czasie jazdy zapanować nad samochodem, wielu graczy nie dałoby sobie rady z płynną jazdą. Jeśli nie wierzysz, przesiądź się z Malucha, czy Poldka do rasowanej fury z ilością koni, która w 3 sekundy rozpędza ją do setki. Wycisnęłoby to z ciebie siódme poty. Po uaktywnieniu opcji pomocniczych, gra traci na realizmie, ale łatwiej zapoznać się z tajnikami jazdy. Jednak po wyłączeniu każdej formy pomocy, stajesz oko w oko z całą gromadą konkurentów, zdany jedynie na własne umiejętności. Wrażenie wzmacnia bardzo ładna i sugestywna grafika wektorowa z licznymi detalami i ciekawymi teksturami. Efektownie przedstawiono zmienne widoki, które umożliwiają obserwację wyścigu z każdej pozycji. Najfajniej grać, gdy siedzisz w środku kabiny, masz przed sobą wskaźniki i pole widzenia ograniczone przednią szybą. Obłęd graficzny osiąga się na karcie z chipem 3Dfx w rozdzielczości 800x600 wyciskany w DOSie. Trochę gorzej wypada dźwięk, ale ciężko wymyśleć nowy ryk silnika, skwierczenie palonej gumy czy kraksy. W kategorii symulacji wyścigów samochodowych polecam X-CAR każdemu miłośnikowi szybkości w naprawdę niezłych warunkach symulacyjnych.





Wicik

Bethesda/VIE

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 49
OCENA: 8/10

MONSTER TRUCK to samochody, którymi jarają się miliony ludzi na całym świecie – zwłaszcza Amerykanie. Ich zainteresowanie wywołane jest nieprzeciętnymi możliwościami maszyn, skrytych zazwyczaj pod karoserią samochodów osobowych, niewielkich furgonetek czy popularnych wśród farmerów pickupów. Takie maszyny z racji wzmocnionego zawieszenia, zamontowania potężnych silników od tirów oraz kół nadających się do kombajnów Bizon, zyskały miano Monsterów. Wcale się temu nie dziwię! Grupa REFLECTIONS, znana z dwóch odsłon DESTRUCTION DERBY, spreparowała trochę nietypowy wyścig samochodowy o tytule MONSTER TRUCK z udziałem tych nieprzeciętnych maszynek. Po udanych jatkach w DESTRUCTION







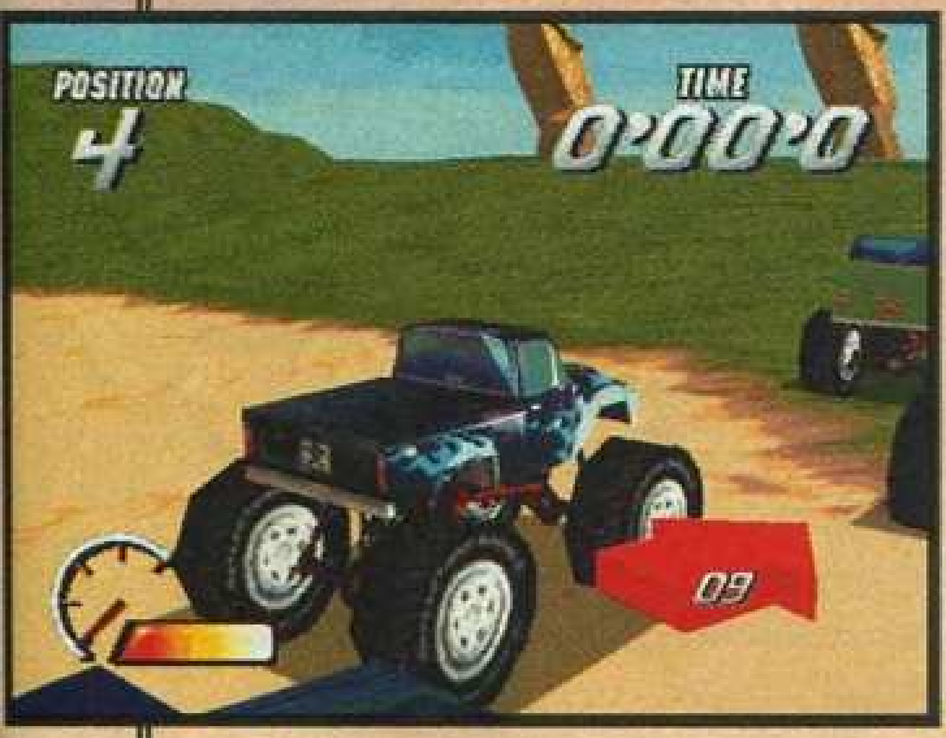
MONSTER TRUCKS

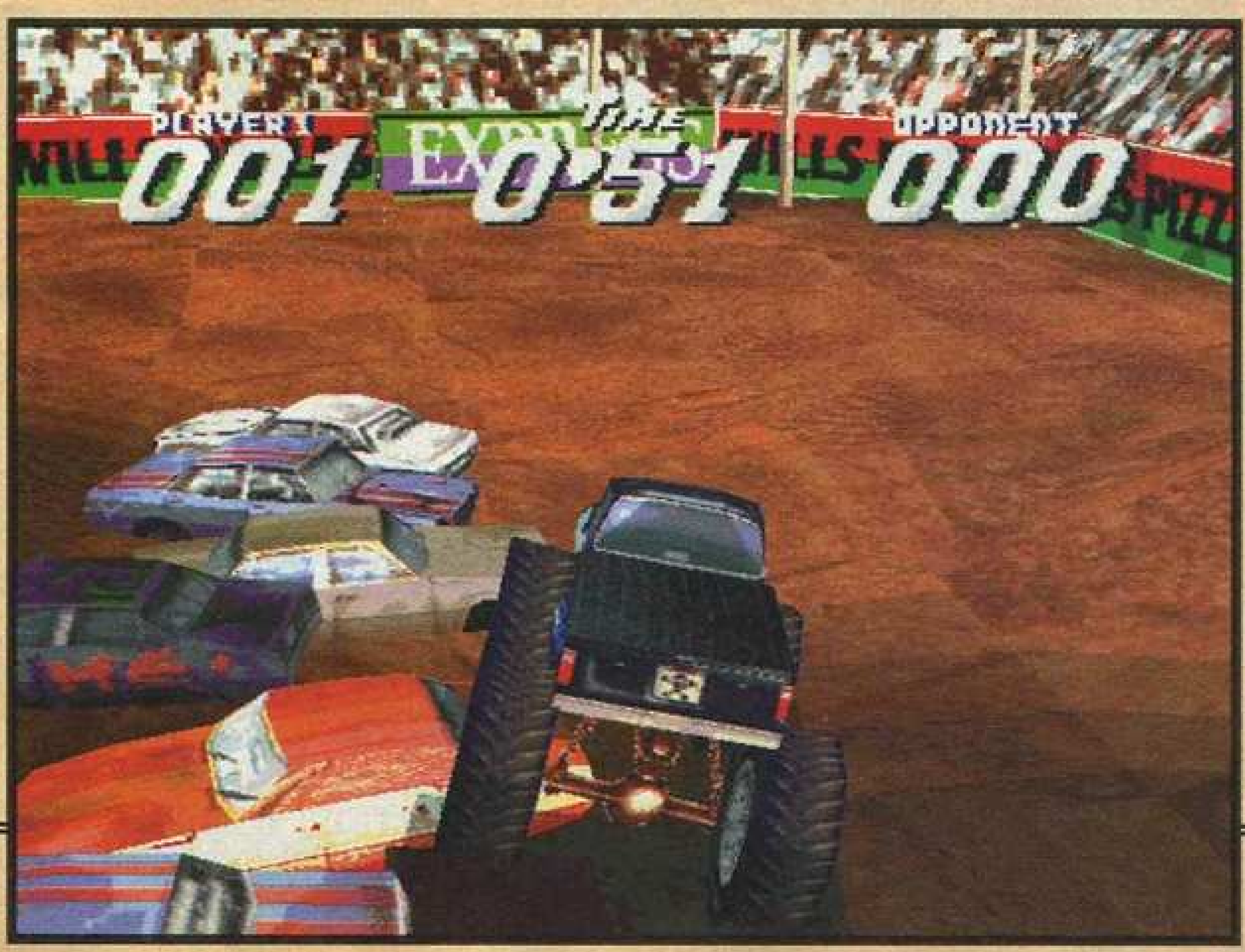
DERBY wiele obiecywałem sobie w tej grze.

Gierka zasadniczo przeznaczona jest dla jednego gracza, chociaż da się w nią pograć w kilka osób. MONSTER TRUCK oferuje 4 rodzaje zabawy: mistrzostwa z udziałem wszystkich zawodników dostępnych w grze, praktykę, multiplayer oraz wyścig na czas. Nic specjalnego gra do gatunku nie wnosi. Za to pewną ciekawostką jest rozbicie trybu mistrzowskiego na trzy części składowe. Pierwszą jest zwykły wyścig składający się z kilku okrążeń. Poruszasz się w nim po trasie wyjeżdżonej przez inne fury, pośród pagórków i lasów. Nie ma szans abyś zboczył, czy gdzieś się zagubił. Wszystko jest jasne i widoczne jak na dłoni. Twoje zadanie polega na jak najszybszym przejechaniu mety. W sumie takich tras masz do dyspozycji równo siedem. Kolejnym, o wiele ciekawszym rozwiązaniem jest przejście z trybu wyścigowego do rajdowego, podobnego do zmagań na trasie Paryż–Dakkar. W praktyce wygląda to tak, że nie widzisz drogi. Nie wiedziałbyś nawet gdzie jechać, gdyby komputer nie informował cię przy pomocy strzałek, którędy należy się udać. Jednak to, co pokaże komputer, nie zawsze musi być najlepsze, zdarza mu się skierować cię na przeszkodę, której nie sposób ominąć. Zaliczenie trasy następuje po przejechaniu przez dziewięć odcinków kontrolnych, uprawniających do dalszej jazdy. Ostatnim elementem mistrzostw jest to, co foki lubią najbardziej – rozpierducha i rozjeżdżanie innych samochodów.

Razem z przeciwnikiem znajdujecie się na arenie w towarzystwie lekko zdezelowanych pojazdów ustawionych w rządkach. U góry ekranu pojawia się czasomierz. Po sygnale sędziego czas zaczyna upływać aż do zera. Twoje zadanie polega na jak najprecyzyjniejszym niszczeniu i wgniataniu w ziemię tego, co jeszcze niedawno ponad nią wystawało. Przyda się do tego szwadron koni pod machą oraz olbrzymie koła. Zwycięża ten, który zdobędzie większą liczbę punktów.

Zabawa toczy się w uroczej atmosferze, pośród fantastycznych widoków i zmiennych krajobrazów. Przyjdzie ci więc pokonywać ośnieżone doliny górskich wybrzeży Rumunii, ziejące lawą wulkany Haiti, zielone jak groszek łąki i pastwiska Mandżurii i wiele innych atrakcji krajobrazowo–naturystycznych. Zróżnicowane ukształtowanie powierzchni jest zazwyczaj twoim sprzymierzeńcem, podnosi uroki grania, lecz bardzo często obraca się przeciwko tobie. Najlepszym tego przykładem jest trasa usytuowana w okolicach kipiącego ze złości wulkanu. Gdy przez przypadek wjedziesz w rozgrzaną do białości lawę, masz małe szanse ukończyć wyścig na dobrym miejscu.







Warto wspomnieć, że samochody z racji pokręconych tras bardzo szybko się zużywają. Dzieje się to zbyt szybko. Czasem defekt dopada cię, kiedy prowadzisz stawkę. Rozumiem, że w ten sposób jest bardziej realistycznie, samochody fruwają w powietrzu jak ptaki, po czym z hukiem opadają na twardą nawierzchnię. Rozumiem też, że po podjechaniu bokiem na stromą górę należy fiknąć kilka bolesnych koziołków na twarz. To jest oczywiste, ale dlaczego upadek z 30 metrów kosztuje tyle samo energii, co puknięcie w drzewo? Podobnie słabym rozwiązaniem jest zakleszczanie się dwóch samochodów jadących obok siebie. Do szału mnie doprowadzało, gdy przejeżdżając metr od przeszkody, bryka mi zwalniała.

Przejdźmy może do nielicznych zalet tej gry. Na pewno plusem jest grafika, szczególnie ta w wysokiej rozdzielczości. O niskiej wolę nie wspominać, ponieważ nie prezentuje się zbyt efektownie. Widać sporo detali, jest kolorowo i przyjemnie. Niestety, do tego potrzeba makabrycznie potężnego komputera. Nawet Pentium 166 wymięka! Przy słabych maszynach gra działa tak wolno, że w tzw. międzyczasie możesz usmażyć sobie naleśnika z dżemem. Czasem niefortunnie załamują się wektory, znikają samochody albo wektorowa płaszczyzna traci na moment teksturę. Są to ledwie zauważalne detale, ale po pewnym czasie kłują w oko. Nie najgorzej wypada dźwięk z wyjątkiem gitarowej muzyki drogi. W kategorii wyścigów MONSTER TRUCK należy zaliczyć do przeciętniaków, pomimo oryginalego rozwiązania trybu mistrzowskiego i wykorzystania najbardziej widowiskowych samochodów na świecie. Jeśli ta gra kosztowałaby poniżej stu zeta, zastanowiłbym się nad ewentualnym zakupem.

Wicik

Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD Projekt CENA: 145⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – Październik
PC WIN'95 Min. Pentium 75, 8 MB RAM

OCENA: 5/10



Strzelaniny widziane z góry nie są niczym nowym – wręcz przeciwnie, gatunek ten istnieje od zarania dziejów komputerowej rozrywki. Pierwszym przykładem takiej gry może być wiekowy GAUNTLET, obecny w salonach gier i na 8–bitowych komputerach. Za mniej abstrakcyjne przykłady mogą służyć CHAOS ENGINE i ALIEN BREED, zaś najświeższe tego typu produkcje to LOADED i RELOADED. Wszystkie z tych gier, oprócz ostatniej, operowały grafiką zbudowaną na bitmapach, dopiero RELOADED próbowało z mizernym skutkiem pogodzić trójwymiarowe tła ze sprite'ami, ruszających się obiektów. Najnowszą propozycją firmy RAVEN (autorów takich przebojów, jak HERETIC, HEXEN oraz HEXEN 2) jest TAKE NO PRISONERS – gra, która jako pierwsza w swoim gatunku w udany sposób łączy trójwymiarową grafikę z widokiem z góry w znakomitą całość.



Oto apokaliptyczna wizja przyszłości po wojnie atomowej. Po ulicach wielkich miast biegają już tylko mutanci i zombiaki. Oczywiście pewien procent ludzi przeżył w nienaruszonym stanie, dzięki wrodzonemu sprytowi. Do takich właśnie koleżków należy Slade – główny bohater gry. Slade jest gotowym na wszystko najemnikiem. W zamian za stos pieniędzy (oferowanych przez pewną podejrzaną korporację) podejmuje się infiltracji, stojącej w centrum San Antonio, wieży. Korporacji bardzo zależy na odzyskaniu danych zapisanych na znajdujących się tam kryształach. Śmigłowiec zrzuci Slade'a na przedmieścia miasta, potem najemnik, aby dostać się do centrum, będzie musiał przebić się przez 20 dzielnic miasta, zamieszkanych przez hordy mutantów nastawionych wrogo do wszystkiego, co w dalszym ciągu przypomina człowieka. Gra rozpoczyna się w ogromnym, piętrowym budynku korporacji – Slade musi pobrać broń i medkit, a także ściągnąć część danych do swojego elektronicznego notesu. Po znalezieniu kodu do hangaru, w którym znajduje się śmigłowiec, zaczyna się prawdziwa jatka – Slade ląduje na przedmieściach.





Rozpoczynając grę tylko ze świetlnym mieczem i podwójnym shotgunem, Slade staje się łatwym łupem dla zombiaków. Każdą nową broń trzeba odebrać przeciwnikowi, oczywiście wcześniej pozbywając się go raz na zawsze. Nie bez powodu na gracza czeka cała masa strzelb, karabinów, miotaczy ognia, granatników i ładunków wybuchowych – niektórzy przeciwnicy mogą być załatwieni tylko jednym rodzajem broni, np. na mutantów w więzieniu jedyną skuteczną bronią okazuje się kusza, bo pociski ze strzelby nie czynią im żadnej krzywdy. Gdy dodamy do tego fakt, że każdą ze stref włada inny gang (składający się naturalnie z innych mutantów), sprawy zaczynają wyglądać interesująco. W sumie jest 21 rodzajów broni i dodatkowo 22 typy pożytecznych zabawek (granaty, koktajle mołotowa, urządzenia antygrawitacyjne i inne), których Slade może używać podczas swej krucjaty.





Kolejnym nadającym grze charakteru elementem jest komputerek, który ma ze sobą Slade. Przeszukując ciała przeciwników lub grzebiąc w stojących samotnie pod ścianami terminalach można (a nawet trzeba) uzyskać ważne informacje, takie jak kody otwierające drzwi czy dane techniczne broni, jaką dysponuje Slade. Autorzy przygotowali bardzo dobrze zaprojektowany elektroniczny organizer, w którym Slade przechowuje te informacje (i nie tylko – ponadto mapy, e–maile i inne) – w każdej chwili gracz ma do nich dostęp po naciśnięciu odpowiedniego klawisza.



Choć całą akcję obserwujemy z góry, sterowanie krokami głównego bohatera jest niemal identyczne jak w shooterach first–person perspective, za co chwała autorom. Przy pomocy klawiszy kierunkowych (bądź myszki) ruszamy się i obracamy postacią, z klawiszem ALT możliwy jest tzw. Strafe, czyli bieganie z twarzą zwróconą przez cały czas w jednym kierunku. Klawisz CTRL lub odpowiednio lewy przycisk myszy mogą służyć jako strzał. Nawet elektroniczny notes Slade'a pojawia się niczym konsola w QUAKE, po wciśnięciu „tyldy". Każdy, kto próbował swoich sił w DUKE NUKEM 3D, QUAKE



TAKE NO PRISONERS

exclusive

Red Orb/Broderbund

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: –,00
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

DEMO: CD 49
OCENA: 9/10

czy jakimkolwiek innym shooterze fpp, bez problemu przestawi się na ten widok. Jeśli ktoś nie grał w wymienioną przed chwilą pozycję (a jest ktoś taki?) – tym lepiej, będzie mu po prostu jeszcze łatwiej.

Gra się po prostu świetnie – w atmosferze wszechobecnych wybuchów i bryzgających naokoło flaków mutantów można zatracić bez reszty poczucie rzeczywistości. Kolejne strefy są coraz ciekawsze (i oczywiście trudniejsze), oferują coraz więcej akcji i niespodzianek (np. możliwość przesiadki do ziejącego ogniem mini–poduszkowca). Sam tryb single player jest długi i wyczerpujący.

Po firmie pochodzącej z magicznego kręgu przyjaciół ID SOFTWARE można było spodziewać się rozbudowanego trybu multiplayer. Tak też się stało – w TAKE NO PRISONERS mamy do czynienia z jednym z najbardziej przemyślanych trybów gry dla kilku graczy, z jakim miałem przyjemność się spotkać. W przeciwieństwie do wielu gier first–person perspective, TAKE NO PRISONERS od samego początku udostępnia graczom aż sześć trybów rozgrywki. Standardowy deathmatch, w którym wszyscy wyrzynają się nawzajem, jest tu nazwany Kill at Will, kooperacja (grupa graczy vs reszta świata) zwie się Strike Force. Interesująco przedstawia się opcja Capture The Crystal, gdzie gracze grupują się w dwa oddziały, których zadaniem jest wykradzenie kryształu z bazy przeciwnika i dostarczenie go do swojej fortecy (ten rodzaj rozgrywki nazywany jest często Capture The Flag, czyli CTF). Zupełnie nowym modelem rozgrywki jest Assassin, gdzie każdemu z graczy, jako cel zostaje przydzielony inny zawodnik; za zabicie innego żołnierza komputer odbiera punkty. Z kolei tryb Arsenal daje prawdziwą możliwość zaprezentowania swojej techniki – tutaj gracz otrzymuje sześć broni, z każdej musi załatwić jednego przeciwnika. Na koniec zostaje Stockpile – odmiana Capture The Crystal, w której do walki stają cztery drużyny.

Tryb multiplayer obsługuje zarówno sieć lokalną jak i Internet. Wydawca gry, firma RED ORB, za darmo udostępnia specjalny serwer internetowy RED ORB ZONE, na którym można pograć między innymi w TAKE NO PRISONERS (można też np. w WARLORDS 3). Dzięki temu bez trudu można odnaleźć graczy, którzy chętnie spróbują swoich sił w pojedynkach. Gra w kilka osób dostarcza zupełnie nowych doznań – kontrolowani przez graczy żołnierze to nie to samo, co hordy bezmózgich stworzeń rzucających się na lufę niczym radzieccy żołnierze zasłaniający lufy cekaemów własną piersią.

W TAKE NO PRISONERS warto zwrócić uwagę na znakomitą trójwymiarową grafikę, która błyszczy nawet w podstawowej rozdzielczości 320x200. Posiadaczy akceleratorów 3Dfx ucieszy zapewne fakt, że gra od samego początku współdziała z kartą w rozdzielczościach 640x400 i 640x480, oferując czystą i płynną grafikę. Jednak nawet bez akceleratora jest na co popatrzeć: kolejne poziomy budzą podziw bogactwem detali i wspaniale odwzorowanymi trójwymiarowymi obiektami. W znaczym stopniu różnią się od siebie, przez co gra nie nudzi się po kilku godzinach. Systematycznie fragowani mutanci odchodzą z tego świata w atmosferze pięknej eksplozji i bryzgających naokoło flaków, zaś strzały i wybuchy rozświetlają ciemności, dzięki efektowi light sourcing. Dźwięk jest fantastyczny – oprócz tego, że każdy z gatunków nieprzyjaciół wydaje inne odgłosy, polegające zwykle na sapaniu, mlaskaniu i wykrzykiwaniu tajemniczych słów w stronę gracza, także i Slade często pozwala sobie na skwitowanie akcji paroma mocnymi słowami. Efekty strzałów i wybuchów przygotowano z podziwu godną dokładnością, wszystkie bronie brzmią inaczej i zaskakująco realistycznie. Do tego wszystkiego przygrywa nastrojowa muzyka, pomagająca wczuć się w klimat zagrożenia. To jedna z najładniej wyglądających gier na PC z ostatnich miesięcy.







TAKE NO PRISONERS to bez wątpienia doskonała strzelanina. Momentami wydaje mi się, że ostatnio powstaje zbyt dużo gier z gatunku first–person perspective, które praktycznie nie wnoszą niczego nowego. Gdy bliżej przyjrzymy się temu zagadnieniu, okazuje się, że tak naprawdę wszystkie gry tego typu (z małymi wyjątkami) produkowane są w oparciu na technologii zastosowanej po raz pierwszy dawno temu w DUKE NUKEM 3D i QUAKE. Co ciekawsze, a jednocześnie bardziej oczywiste, wszystkie te pozycje w mniejszym lub większym stopniu wyglądają tak samo. Choć osobiście nie mam nic przeciwko wykorzystywaniu dobrej technologii, chciałbym wreszcie zobaczyć jakiś krok do przodu. Takim krokiem może okazać się wyczekiwany od wieków, pisany zupełnie od nowa i bezsprzecznie kandydujący do tytułu najlepiej wyglądającej gry first–person perspective UNREAL, być może okaże się nim ciągle przesuwany JEDI KNIGHT. W tej chwili jednak mamy TAKE NO PRISONERS, które jest ze wszech miar warte uwagi – jednym z powodów jest wzorowe wręcz wykonanie gry, innym zaś olbrzymi ładunek miodności, który stał się jej udziałem. Najważniejsze jednak, że TNP wnosi powiew świeżości do gatunku, w którym pozornie od dłuższego czasu nic się nie dzieje.





Producent tej gry z dumą powiedział: „Bez problemu mogliśmy z TAKE NO PRISONERS zrobić strzelaninę first–person perspective, ale wtedy nie byłby tak dobry jak teraz". Facet miał zupełną rację – TNP to po prostu świetna gra.

Gulash

P.S. Wszystkie screeny pochodzą z wersji 3Dfx.







EF2000 v.2

W kwietniu 1996 pojawiła się na półkach sklepowych pierwsza wersja symulatora EF2000 (SS'34) autorstwa firmy DIGITAL IMAGE DESIGN. Na przełomie roku można było zobaczyć w sklepach dwie następne wersje tej gry: SUPER EF2000 (SS'42) i EF2000 TACTCOM. Tymczasem DID publikowało w Internecie kolejne patche do EF2000. Chyba tylko dlatego, by uprościć nam życie i rozwiać wątpliwości, którą wersję gry kupić, firma DID zdecydowała się na wydanie EF2000 2.0. Uproszczeniem jest dlatego, że łączy wszystkie wprowadzone dotąd zmiany i dodatki w jednym zwartym opakowaniu.

STARE ZWYCZAJE

Po blisko rocznej przerwie w graniu w EF2000 poczułem się jakbym spotkał starego znajomego. Samolot zachowuje się tak samo dobrze w czasie manewrów. Nie daje się zauważyć żadnych różnic w funkcjonowaniu awioniki. Znowu trzeba będzie zapamiętać całą klawiszologię, a jest naprawdę imponująca. Dla maniaka symulacji nie jest to przeszkoda. Każde z urządzeń zachowuje się bardzo naturalnie – trzeba tylko wiedzieć co i kiedy uruchomić. Przeciwnicy, z którymi przychodzi się zmierzyć są, tak jak w poprzedniej wersji gry, bardzo wymagający. Włączony na zapas radar, zbyt duża wysokość przed atakiem naziemnym, za wcześnie włączony ECM... to praktyki samobójcze, nie nadużywaj ich. Podczas wykonywania misji będziesz miał do dyspozycji inteligentnego i zdyscyplinowanego wingmana, czasem będzie ich kilku. Warto nauczyć się wykorzystywać ich umiejętności. W nowej wersji EF2000 nie zmieniono jeszcze jednej, ważnej rzeczy. Wszystkie misje i kampania zostały przeniesione z poprzedniej wersji. Jest ich co prawda sporo, ale jeśli się żąda od graczy pieniędzy za nową grę (EF2000 v2.0 nie jest i nie będzie nigdy patchem), wypadałoby dodać coś więcej niż tylko nowy engine i suport dla akceleratorów 3D.



NOWA TWARZ

W momencie premiery symulator EF2000 olśnił grafiką. Świetnie odwzorowany teren i bardzo szczegółowe modele 3D zapadły na długo w pamięć. Problemem był tylko hardware. Nie było wówczas (ponad rok temu) komputera będącego w stanie uwolnić EF2000 od czkawki. Dzisiaj nasze domowe blaszaki są o wiele wydajniejsze, a poza tym często wyposażone w sprytne urządzenia przyspieszające grafikę 3D. Przygotowując recenzję wersji 2.0 tego symulatora, korzystałem z akceleratora Monster 3D. Dzięki niemu EF2000 nabiera teraz fantastycznej płynności i prawie czuje się swobodę przebywania w powietrzu. Nawet gdy przelatujesz nisko nad instalacjami naziemnymi, animacja pozostaje bardzo płynna. Teren wygląda świetnie, jeśli pamiętasz jak wyglądał poprzednio, to wyobraź sobie go teraz bez pikselizacji, z rozmytymi teksturami i w większej liczbie kolorów. Wierzchołki gór w oddali otaczają mgły. Zjawiska atmosferyczne, eksplozje i dym generowane są bardzo naturalnie, szczególnie zaś spektakularnie wyglądają ataki na cele naziemne. Najpierw ślady odpalonych rakiet, potem eksplozja atakowanego obiektu ze sporą ilością odłamków wyrzuconych w powietrze, na końcu zaś przelot przez chmurę gęstego dymu.



Liczba detali w modelach jest większa. Lecąc w nocy zobaczysz na przykład samochody jadące autostradą z zapalonymi światłami. Gdy rakieta trafi twój samolot, obejrzyj go sobie z zewnątrz: urwane skrzydło, pogięte elementy struktury wystają na zewnątrz, wydobywający się dym... Samoloty w powietrzu poruszają się teraz z większą gracją. Dzięki płynnie i szybko generowanej grafice odczucie ruchu samolotu jest pełne i bardzo sugestywne. Jak wiadomo, takie cacko nie będzie chciało przyzwoicie działać na każdym PC. Pentium 133 i 16 MB RAM w zupełności wystarczą, aby EF2000 2.0 w beztroski sposób wykręcał ponad 30 klatek na sekundę. Oczywiście pod warunkiem posiadania karty z 3Dfx na pokładzie lub podobnie wydajnej.



DLA KOGO TA GRA?

EF2000 to ciągle świetna gra i bardzo dobry symulator. Wadą wersji 2.0 jest zbyt mała ilość zmian w stosunku do wersji pierwszej. Posiadacze 1.0 raczej nie będą się spalać nad nową wersją EF2000 po to, aby jeszcze raz przejść tę samą grę, tyle że ładniej wyglądającą. Tym graczom, którzy zastanawiają się nad kupnem EF2000, można z czystym sumieniem jego najnowszą wersję polecić.

LMK



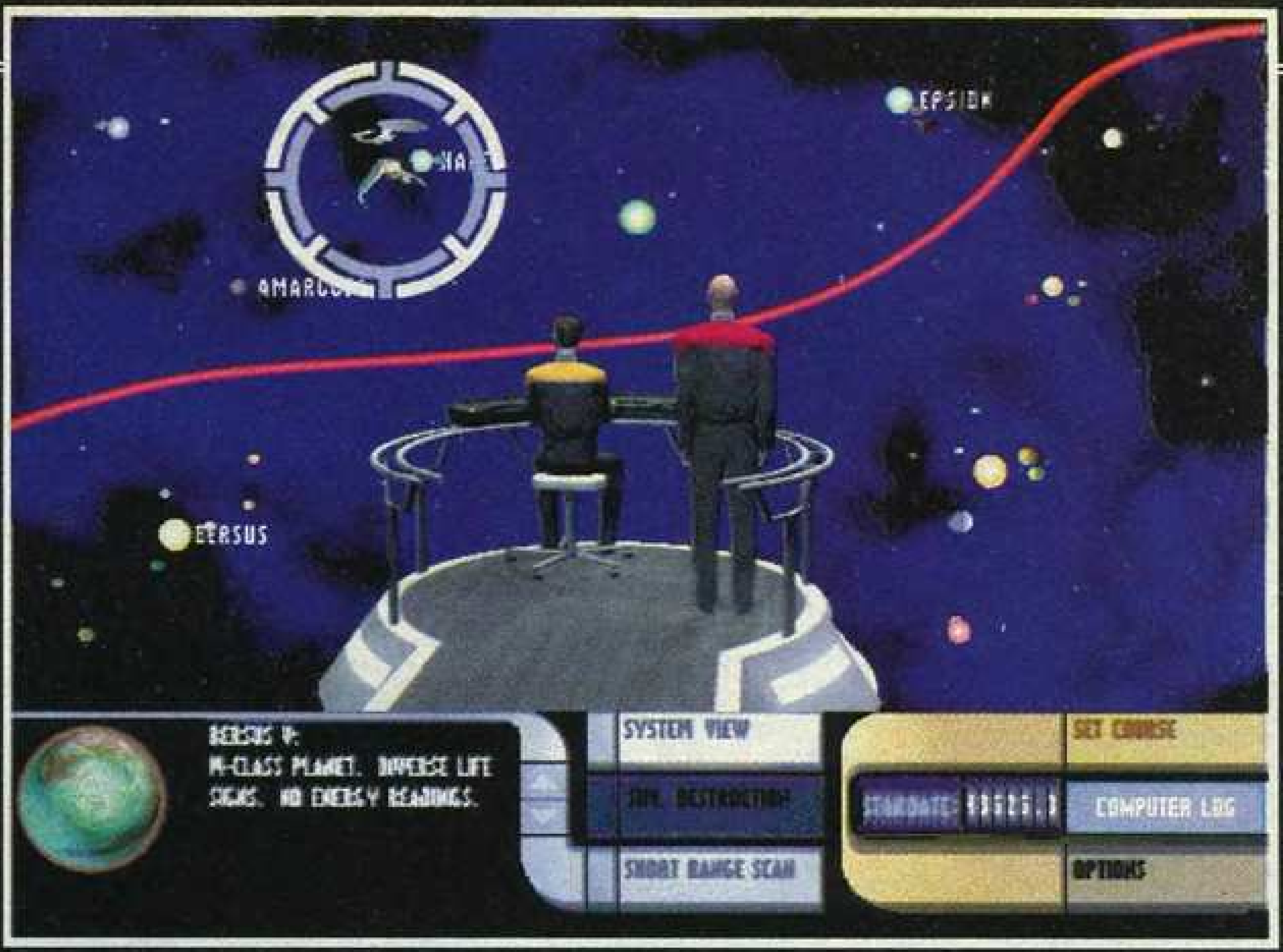




Digital Image Design
DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: –,–
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM

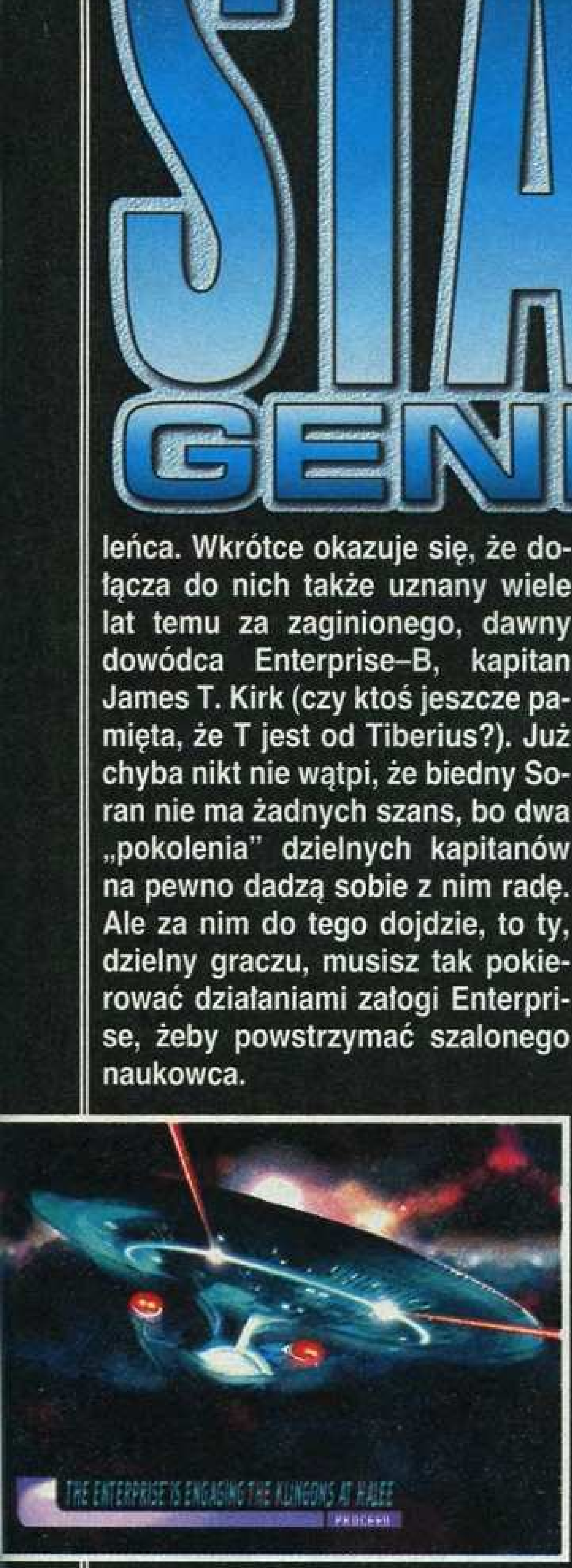
OCENA: 6/10

STAR TREK GENERATIONS



Fanów opowieści o statku Enterprise z pewnością ucieszy wydanie STAR TREK: GENERATIONS. Produkt ten powstał w oparciu o film, który gościł i na naszych ekranach. Przypomnijmy pokrótce jego fabułę. Na drodze załogi statku Enterprise i jego dowódcy Jean–Luc Picarda staje fanatyczny naukowiec Soran, owładnięty chęcią ponownego spotkania fali energii świetlnej zwanej Nexusem. Niszcząc kilka systemów planetarnych, pragnie on skierować falę na wybraną przez siebie planetę. Nic więc dziwnego, że Picard i jego dzielna załoga muszą powstrzymać szaleńca. Wkrótce okazuje się, że dołącza do nich także uznany wiele lat temu za zaginionego, dawny dowódca Enterprise–B, kapitan James T. Kirk (czy ktoś jeszcze pamięta, że T jest od Tiberius?). Już chyba nikt nie wątpi, że biedny Soran nie ma żadnych szans, bo dwa „pokolenia" dzielnych kapitanów na pewno dadzą sobie z nim radę. Ale za nim do tego dojdzie, to ty, dzielny graczu, musisz tak pokierować działaniami załogi Enterprise, żeby powstrzymać szalonego naukowca.

Gra w dość wierny sposób oparta jest na filmie. Mamy nawet możliwość oglądania bardzo ładnych wstawek filmowych, które sprawiają, że naprawdę czujemy się tak, jakbyśmy znajdowali się w środku emocjonującej akcji. Centrum dowodzenia znajduje się na Enterprise, gdzie na mostku kapitańskim obok kapitana przesiaduje android Data (nawiasem mówiąc, poczułam się dowartościowana faktem, że przesuwa się on po mostku na takim samym fotelu na kółkach, jaki mam w domu). Aby pokonać Sorana, musimy posługiwać się inteligencją i wyprzedzać jego ruchy. Wysyłamy za nim swoich ludzi, którzy narażając zdrowie zapobiegną tragedii, jaką jest zniszczenie przez niego kilku systemów planetarnych.



Twórcy gry zamierzali dokonać bardzo ambitnej rzeczy. Produkt ten jest bowiem połączeniem DOOM–klona, przygodówki i symulatora kosmicznego. Kiedy wykryjemy coś niepokojącego na planecie czy innym obiekcie, możemy tam wysłać kogoś z naszej załogi.

Podczas wykonywania misji otoczenie przedstawione jest jak w strzelaninach 3D, czyli mamy widok z oczu bohatera. Nasz wysłannik z reguły ma rozwiązać jakąś zagadkę, ale także musi walczyć z natarczywymi przeciwnikami. Może ich zneutralizować za pomocą specjalnej broni, ale trzeba uważać, bo gdy nastawimy ją na zbyt niski poziom energii wysyłanych pocisków, to wroga tylko ogłuszymy (ale buble robią w tej Flocie). Godny pochwały jest fakt, że na każdym z trzech poziomów trudności zdarza się nam wykonywać różne misje mające doprowadzić nas do tego samego celu. Ta część gry jest nawet ciekawie zrobiona. Wpływa na to między innymi zróżnicowanie tematyczne zadań. Jednym razem musimy odnaleźć rannych naukowców, kiedy indziej wydedukować, gdzie Soran ukrył swoją groźną zabawkę, za pomocą której zamierza zniszczyć kolejną planetę. Każda misja jest inna także dlatego, że biorą w niej udział różni ludzie z odmiennymi charakterami, np. inaczej zachowuje się bojowy Riker, a inaczej przyjacielsko nastawiony Data.



Z przykrością muszę stwierdzić, że twórcy STG nie zadowolili się dobrym opracowaniem misji. Chcieli jeszcze dodać do swego dzieła elementy walki w kosmosie. Nie wyszło im to jednak na dobre.



A ja zawsze uważałam, że jak czegoś nie można zrobić dobrze, to lepiej nie robić tego wcale. Ta część gry jest bowiem wyraźnie niedopracowana. W czasie starcia widzimy na monitorze różne części statków oznaczone za pomocą jedenastu pionowych pasków i naprawdę trudno zorientować się w ferworze walki, który paseczek za co odpowiada. A trzeba je kontrolować, bo oznaczają one stan naszego statku i sygnalizują zniszczenia. Mają także wpływać na to, czy wyjdziemy zwycięsko ze starcia, bo w ten sposób są również przedstawione wrogie jednostki. Raz spróbowałam na niskim poziomie trudności niezbyt przejmować się malejącymi wskaźnikami i miarowo naciskając klawisz Fire rozgromiłam



flotę kilgoriańską. Kto wie, może w niedalekiej przyszłości zostanę dowódcą Enterprise?

Muzyka podkreśla niekiedy napięcie chwili, chociaż nie jest ona zbyt dobrze dobrana. Po prostu co pewien czas odgrywany jest fragment mrożący krew w żyłach, niezależnie od sytuacji, w której znajduje się nasz bohater. Po pewnym czasie muzyka nie robi już na nas żadnego wrażenia. Miło jest natomiast posłuchać odgrywanej na koniec muzyczki z filmu.

Oczywiście musicie pamiętać, że tak naprawdę STG wygląda dobrze jedynie na szybkich komputerach. W innym przypadku przyjemność z grania jest niewielka.

Pozostaje pytanie, czy takie połączenie gatunków, jakie obserwujemy w STG, mogło się udać. Myślę, że tak. Jeżeli tylko dopracowało by się poszczególne elementy układanki, efekt byłby z pewnością lepszy. Odnoszę wrażenie, że produkt ten może w pełni zadowolić jedynie miłośników serialu. Bo czy nie jest miło choć przez chwilę poczuć się jak Jean–Luc Picard?

Krupik

Microprose

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 5/10





9 kwietnia 1997 roku odbyła się roll out (dla zwykłych śmiertelników: premiera) najnowszego myśliwca firmy Lockheed – Martin F–22 Raptor. Ma on zastąpić w USAF samolot F–15, jako myśliwiec przewagi powietrznej. Przenikające od kilku lat do prasy fachowej skąpe informacje o F–22 podgrzewały atmosferę wokół tej maszyny. F–22 jako myśliwiec czwartej generacji został skonstruowany przy wykorzystaniu najnowszch technologii: konstrukcja typu stealth, wektorowanie ciągu i całkowicie cyfrowe sterowanie wszelkimi systemami awioniki. Prawdopodobnie każdy maniak lotnictwa wojskowego zadał sobie pytanie: jak się takim czymś lata? Niestety, o ile nie jest się pilotem–oblatywaczem (F–22 nie wszedł jeszcze do służby), jedyną szansą jest symulacja komputerowa. Pierwszą próbą przybliżenia możliwości F–22 był symulator firmy NOVALOGIC (SS'42), który niestety okazał się być tylko strzelaniną. Ale to było ponad pół roku temu. Obecnie na horyzoncie pojawił się nowy produkt. Jest to symulator iF–22, firmy INTERACTIVE MAGIC. Przypomnę tylko, że w ostatnim czasie IM wsławiło się całkiem przyjemną grą iM1A2 ABRAMS (SS'46).

GŁOWA W CHMURACH

Gra zawarta jest na dwóch płytach CD. Na każdej z nich znajduje się inna kampania. Wybierać można między Ukrainą a Bośnią. Konflikt ukraiński jest od początku do końca wymyślony. Zawierucha zaczyna się w momencie, gdy w niedalekiej przyszłości wojska Rosji wkraczają na tereny Ukrainy, aby bronić praw mniejszości rosyjskiej. Kampania w Bośni ma nieco inną genezę. Wszystko zaczyna się, gdy wojska ONZ opuszczają tereny byłej Jugosławii, po wygaśnięciu wszystkich walk w tym rejonie. Zmienia się prezydent Bośni i w krótkim czasie Bośniacy wszczynają awanturę przeciw Serbii i Chorwacji, które rzekomo dokonują czystek etnicznych i represjonują osoby pochodzenia bośniackiego. W tym czasie wywiad amerykański odkrywa duże zgromadzenie wojsk w rejonach przygranicznych i ogłasza stan pogotowia dla swoich oddziałów w Niemczech i Włoszech. Gdy wojska bośniackie wkraczają do Serbii i Chorwacji, aby „bronić" swoich krajanów, zaczyna się zabawa.



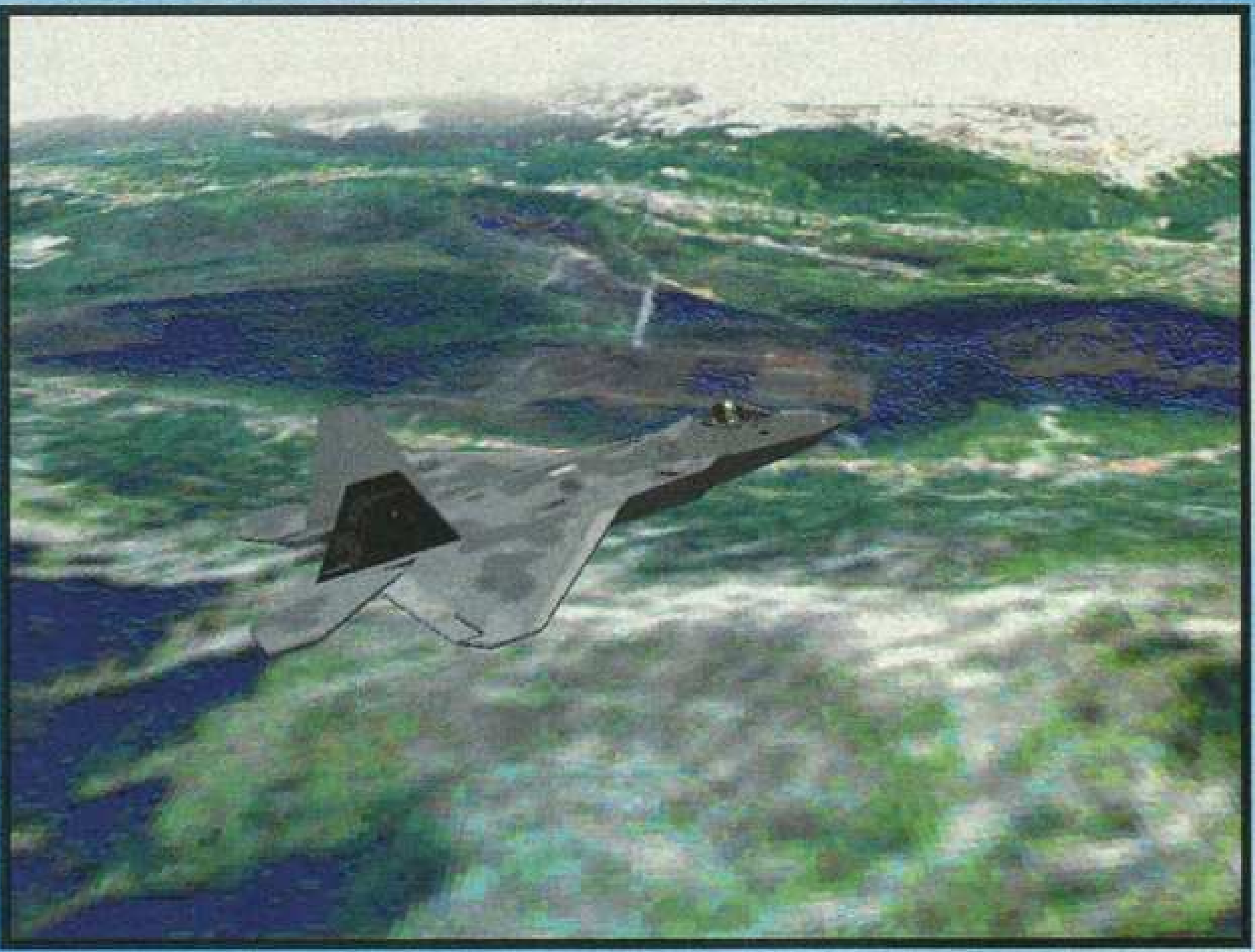
Prezydent USA oświadcza, że nastąpił moment, aby ostatecznie zakończyć ten bezsensowny konflikt i w porozumieniu z ONZ kieruje do Bośni amerykańskie wojsko. Twoim zadaniem jest wspierać pozostałe jednostki znajdujące się w rejonie operacyjnym. Jako dowódca eskadry, kierować będziesz zespołem od dwóch do czterech samolotów.



Musisz patrolować wyznaczone obszary, czasem eskortować zespół B–52, wymiatać obce samoloty i atakować cele naziemne. Misje odbywają się według sprawdzonego schematu: start, dolot do punktu, w którym można zacząć wykonywać zadanie, zadanie i powrót do bazy. O ile podczas startu niewiele się dzieje, to w powietrzu zobaczysz na radarze kilka grup samolotów, które wykonują swoje zadania. Jeśli przyjdzie ci eskortować bombowce, będziesz musiał zaczekać na nie we wskazanym punkcie, one operują z innej bazy. Gdy już zbliżasz się do linii frontu, warto zastanowić się jaką taktykę przyjąć. Nie ma na przykład sensu atakować samolotów znajdujących się daleko od linii frontu. Najlepiej skupić się na wrogu stanowiącym bezpośrednie zagrożenie dla ciebie lub przeszkodę dla powodzenia misji.

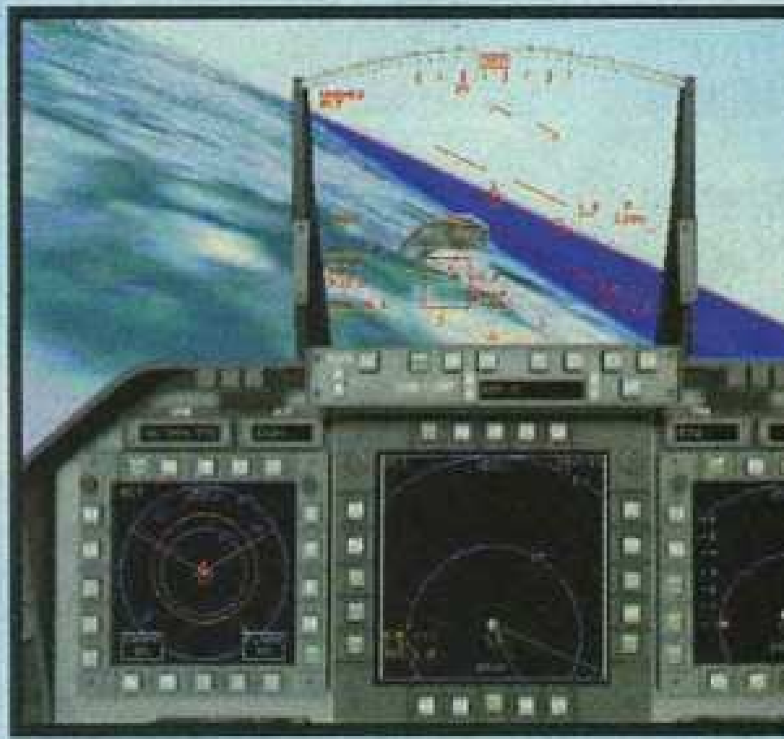
Podczas lotów patrolowych i eskortowych dobrze jest utrzymać wysoki pułap, aby nie martwić się rakietami ziemia–powietrze krótkiego zasięgu. Gdy atakować będziesz cele naziemne, warto zejść nisko nad ziemię jeszcze daleko przed celem i wyłączyć radar, aby wykorzystać właściwości stealth F–22.

W prowadzeniu walki pomaga nie tylko bogate wyposażenie tego supersamolotu. Przede wszystkim jest to niebywale zwrotna i szybka maszyna. Bez specjalnego wysiłku można wejść w walce kołowej na ogon przeciwnika posługującego się samolotem starszego typu. Godnym przeciwnikiem F–22 są dopiero nowsze maszyny. Najgroźniejsze samoloty to Su–37 i MIG 1–42. Oczywiście sam sprzęt to nie wszystko. Kilka razy zdarzyło mi się prowadzić długą walkę kołową z naprawdę twardym przeciwnikiem w samolocie MIG–29. Gdy zostaniesz już zaatakowany rakietami, jedyny ratunek w chaffach i flarach oraz w przemyślanych manewrach.



Ciekawostką w iF–22 jest to, że ukończenie kampanii wcale nie wymaga odniesienia zwycięstwa. Oczywiście najlepiej dać łupnia wojskom Bośni, ale wystarczy na tyle utrzymać je w ryzach, żeby negocjatorzy ONZ mieli czas na wymuszenie rozejmu na rządzie Bośni. Można też zostać pokonanym przez Bośniaków, co również spowoduje zakończenie kampanii.

INTERACTIVE MAGIC zadbało o zestaw misji szkoleniowych. Jest ich co prawda niewiele, ale za to



można je w dużym stopniu modyfikować. Można również grać po sieci, czy kabel/modem. Zabawa odbywa się wtedy na trzy sposoby: dogfight, capture the flag i cooperative mode. Do dyspozycji jest również rozbudowany edytor scenariuszy, którymi można dzielić się z przyjaciółmi. Do iF–22 dołączono szczegółową instrukcję, kartę referencyjną z rozkładem klawiszy i mapę obszarów na których odbywają się walki.

DRAPIEŻNIK

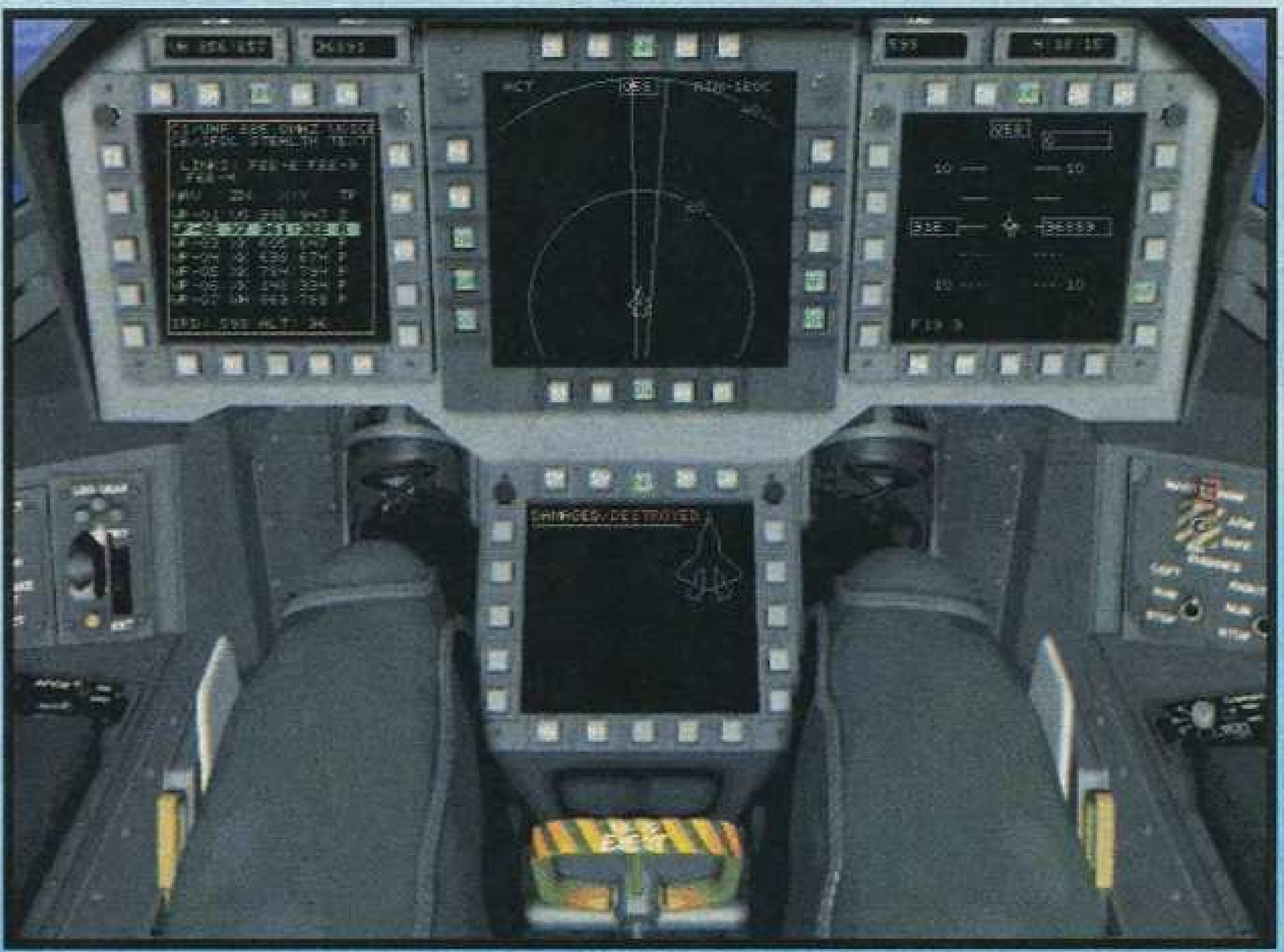
Gdy tylko wzbijesz się w powietrze i wykonasz pierwsze ruchy drążkiem, od razu zauważysz z ja-

ką precyzją możesz sterować swoim F22. Jeśli posiadasz jakieś doświadczenie w lataniu tego typu zabawkami szybko nauczysz się wykorzystywać możliwości swojego samolotu. Panowanie nad maszyną ułatwia znaczna ilość informacji, jaka dociera z otoczenia samolotu jak i z przyrządów pokładowych. Dzięki wektorowanemu ciągowi samolot prowadzi się jak po sznurku. Dopiero w skrajnych fazach lotu trzeba liczyć się z kaprysami samolotu. Ale to tylko zwiększa realność symulacji. Systemy awioniki zachowują się bardzo naturalnie. Radar może zgubić cel, gdy wykonywane są gwałtowne manewry. Niektóre samoloty posługujące się urządzeniami ECM potrafią same zniknąć z radaru i zwalić na głowę kilka podłużnych problemów.



Osobną sprawą jest modelowanie terenu w iF-22. Tak jak wszystkie obiekty w całej grze, jest to trójwymiarowy model. Twórcy gry założyli jednak, że o ile samolot F-22 operować ma głównie z pułapu średniego i wysokiego, to nie potrzeba umieszczać wielkiej liczby detali w obiektach naziemnych. Uznali, że i sam teren nie musi wyglądać ekstra z niskiego pułapu. Natomiast z wysokości kilku tysięcy stóp wygląda on po prostu ślicznie. Trzeba przyznać, że takie rozwiązanie może wzbudzić kontrowersje wśród niektórych graczy. Z drugiej strony jednak w czasie intensywnego grania w iF-22 nigdy nie miała miejsca sytuacja, w której musiałbym zejść niżej. Każda gra wykorzystująca akcelerator 3D zyskuje mocno na wyglądzie, a engine gry ma kilka klatek na sekundę więcej do zaoferowania. Podobnie jest z iF-22 . Tekstury wyglądają świetnie. Nawet gdy leci się nad samą ziemią, animacja jest płynna i pozwala na wykonywanie bardzo delikatnych manewrów przy dużych prędkościach. Z pomocą akceleratora 3Dfx, każdy samolot czy obiekt naziemny obficie dymi, gdy jest uszkodzony. Przelot przez chmury poważnie ogranicza widoczność, ale nie odbywa się to kosztem szybkości z jaką generowana jest grafika. Symulator iF-22 nie faworyzuje jedynie posiadaczy kart typu Monster 3D. Dzięki temu, że gra działa pod Windows'95 i wykorzystuje Direct3D, posiadacze innych akceleratorów również będą mogli skorzystać.

iF-22 RAPTOR



Odgłosy pochodzą od oryginalnych silników zastosowanych w F-22. Oprawcy dźwiękowi IA pozyskali je z pierwszej ręki, czyli od firmy Pratt&Whitney, producenta tychże. Nie mniej naturalnie brzmią odgłosy aerodynamiczne i dźwięki pracy urządzeń pokładowych. Gdy przelecisz blisko innego samolotu, usłyszysz jego silnik, czasami można też usłyszeć odgłos działek, którymi przeciwnik strzela z niewielkiej odległości, natomiast jego oddechu usłyszeć już się nie da. Piloci będący z tobą w eskadrze meldują wykonanie każdego polecenia przez radio.

Optymalną konfiguracją dla iF-22 wydaje się Pentium 200, 32 MB RAM i 3Dfx. Jednakże i bez akceleratora można śmiało w tę grę pogrywać. Dzięki DirectX, engine iF-22 samodzielnie rozpoznaje rozdzielczości z jakimi pracować może karta graficzna. Na Pentium 200 rozdzielczość 640x480 wydaje się najlepsza. Dla Pentium 133 należy jednak znaczną część detali usunąć. Jest jednak pewien haczyk. Z trudnej do zrozumienia przyczyny iF-22 najwięcej wymaga od



systemu dyskowego komputera. Nie dość, że zalecana maksymalna instalacja wymaga grubo ponad 500MB (tak! ponad pięćset megabajtów) to jeszcze wszystko niemiłosiernie wolno się ładuje. Na tym nie koniec. Podczas wykonywania misji dowolnego typu, program bez przerwy grzebie po dysku, dosłownie co kilka, kilkanaście sekund zapala się lampka twardziela. Jest to o tyle denerwujące, że gdy zaczniesz wchodzić w przechył, akurat wtedy gdy komputer zacznie mielić twardzielem, możesz obudzić się nagle lecąc prosto w stronę ziemi. Nie ma z tym problemu, gdy leci się prostym kursem na dużej wysokości. Sytuacja staje się tym bardziej dokuczliwa, im więcej zdarzeń odbywa się jednocześnie. Szczytem jest walka powietrzna z jednoczesnym wykorzystaniem wingmanów. Każda próbka dźwięku, fragment tekstury, czy diabli wiedzą czego jeszcze, powoduje przy ich odczytywaniu chwilowe wstrzymanie wyświetlania akcji na ekranie. Jest to niestety bardzo poważny dyskomfort, momentami podważający nawet sens stosowania akceleratora 3D. Niestety, nawet najbardziej śmiałe próby zmiany konfiguracji sprzętu i oprogramowania nie przyniosły oczekiwanych zmian w zachowaniu iF-22. Problemy z optymalizacją na taką skalę? Może jakiś bug?

Jay Wilbur (współtwórca QUAKE'a) powiedział kiedyś, że tworząc nową grę ma się dwie możliwości: albo zoptymalizować ją tak, aby chodziła znośnie na przeciętnym w danej chwili komputerze domowym, albo sprzedawać tę



grę za $5000 i dołączać do każdego egzemplarza gry maszynę na której można ją odpalić. Osobiście, jako klient, wolę tę pierwszą możliwość.

LĄDOWANIE

Chociaż nie umiem się przyzwyczaić do ciągłego szurania twardego dysku i stop klatek na ekranie, zachowałem ogólne dobre wrażenie. Spora porcja dobrej zabawy i fachowych klimatów dla maniaków wojskowych symulacji lotniczych. iF-22 to gra zdecydowanie powyżej średniej, warta swojej ceny.

LMK

Interactive Magic

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: –[00]
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 48

OCENA: 6/10



„Czy to QUAKE czy nie QUAKE?” – chciałoby się zapytać widząc HEXEN 2. To, że RAVEN SOFTWARE zakupiła od ID cały wykorzystany w QUAKE trójwymiarowy engine, jest faktem. Ale gdy scenariusz, grafika, projekty pomieszczeń i postaci oraz wszystkie pozostałe detale stworzone są od nowa, a wspólny jest tylko kawałek kodu poruszający pikselami, mamy zupełnie nową grę. Ale to nie koniec, bo RAVEN zadbał o wiele technicznych i koncepcyjnych innowacji, wprowadzając do programu QUAKE rzeczy, o których nie śniło się układom scalonym. Jednak porównań i odniesień uniknąć się nie da, więc słowo na Q będzie w niniejszej recenzji padać aż za często.



POCZYTAJ MI MAMO



Nie trzeba tłumaczyć, czym w ogóle jest HEXEN. A HEXEN 2? Osadzona w świecie fantasy fabuła jest, jak w każdej grze zręcznościowej, właściwie nieistotna, chociaż warto przez chwilę spojrzeć na intro, by dowiedzieć się, o co walczymy. Chwila uwagi wystarczy, by zapoznać się z rolą jednego z czterech Odkupicieli, którzy, mimo że dawniej byli wrogami, zjednoczyli swe siły przeciwko Eidolonowi – trzeciemu z Serpent Riderów, sprawcy masakry zgotowanej mieszkańcom Thyrion – Krainy Światła. Nie trzeba lepszej motywacji, kto zna gry HERETIC i HEXEN, od razu wychwyci tu znajome nutki. Koncept nie grzeszy oryginalnością, gdyż walka będzie trwała do momentu, gdy główny Zły padnie trupem.

Owe cztery postacie, które są zdolne przeciwstawić się Eidolonowi, to Nekromanta, Paladyn, Krzyżowiec i Pani Assassin. Każda z nich ma swe unikalne zdolności, np. Zabójczyni bezszelestnie się porusza, Nekromanta potrafi zabierać mordowanym przeciwnikom siłę i zdolności magiczne, Krzyżowiec z łatwością odnajduje tajne przejścia, z kolei Paladyn jest bardzo odporny na ciosy, a niektóre potrafi nawet absorbować w postaci korzystnej energii. W trakcie gry bohater zyskuje doświadczenie. Waląc mieczem, szyjąc z kuszy czy plując czarami, postać uczy się celności i skuteczności, a im dalej zajdzie i im więcej odkryje, tym staje się zwinniejsza, może dalej i wyżej skakać. Zwiększają się też zdolności magiczne, odporność oraz chyżość kroku. Ale nie zapomnijmy też o kieszeni wykorzystywanej jako magazyn na przedmioty. Oprócz zwykłych artefaktów, dających takie zdolności, jak teleportacja czy nietykalność, są to zwykłe „przygodówkowe” fanty, które nosi się przez jakiś czas, by w konkretnym miejscu spożytkować w chwalebnym celu.

O tym, co się dzieje w fantastycznym świecie, dowiadujemy się z wiszących na ścianach tabliczek oraz z ksiąg. Zazwyczaj zawierają wieści albo niejasne, albo apokaliptyczne, rzadziej wskazówki – co zrobić lub gdzie zajrzeć. I nie ma żartów, w paru miejscach można utknąć. Zagadki wymyślono bardzo zamotane, ale o dziwo, są one przystępne nawet dla nieuważnego gracza. Pierwszych kilka kroków zwykle wykonuje się nieświadomie, bowiem jak w każdym DOOM–klonie, tak i tu taktyka polega na drobiazgowej penetracji pomieszczeń. Przedmioty zbiera się więc mimochodem, dopiero później przychodzą refleksje, co z nimi zrobić. W chwilach, gdy wszystkie znaki na ścianach i ziemi świadczą, że ugrzęzłeś na dobre, oddaj się pracy intelektualnej, okaże się, że potrzebny jest już tylko krok by zagadkę rozwiązać.



Dzięki takim szczegółom, gra nabiera cech lekkiego RPG, właśnie takiego jak DIABLO czy zręcznościowe role–playing spotykane na konsolach. I właśnie dzięki temu staje się interesująca i wciągająca, ba, wręcz nie pozwalająca się oderwać. Jest to bowiem przede wszystkim akcja – wszystko dobre, co udało się wytworzyć w głównych DOOM–klonach, jest właśnie tutaj. Pisząc beznamiętnie ten swoisty protokół ze spotkania z HEXEN 2, trudno oddać wciskające w oparcie krzesła wrażenia spowodowane widokiem lecącego na mnie Upadłego Anioła, czy ból szyi wyciąganej przy skokach przez rozpadlinę.

SPADEK PO BERNINIM...



Najwięcej wysiłku przy tworzeniu tej gry kosztowały projekty budowli oraz map. Tutaj możemy garściami czerpać i pławić się w tym, czego tak rozpaczliwie brakowało w QUAKE. Levele są przeogromne i rozbudowane, z wieloma tajnymi przejściami. Można się autentycznie zgubić! Idę o zakład, że w projektowaniu gry maczał palce spec od antyergonomii, czyli utrudniania życia spieszącemu się człowiekowi, który nie może znaleźć tego jednego pokoju, gdzie widział zamknięte drzwi. Ale w HEXEN 2 wyżyli się także prawdziwi architekci. Wszystkie te sklepienia, kolumnady, witraże, krużganki... są dokładnie takie, jakie powinny być. W grze przemierzamy w tę i z powrotem cztery scenerie, zupełnie różne. Zaczynamy w klimatach średniowiecznych, na bezlitosnym pustkowiu, w otoczeniu zimnych murów zamku. Tam też odbędzie się finałowe starcie z Eidolonem, ale po drodze przyjdzie przemierzyć tereny greckie, rzymskie i egipskie. Tam dopiero następuje prawdziwy popis zdolności architektonicznych twórców gry, doskonałości trójwymiarowego kodu QUAKE oraz prawdziwego smaku, z jakim udekorowane są wnętrza. Trzeba jeszcze dodać, że HEXEN 2 oprócz całej swojej bogatej treści, przede wszystkim wspaniale wygląda. Grafika jest czysta, ostra, dopieszczona w każdym szczególe i jakaś taka wyraźna – a to kolejne zaprzeczenie zatęchłych piwnicznych klimatów z QUAKE, gdzie na ekranie dominowały odcienie czerni.



...I PO CONANIE

Krótko mówiąc: siekiera w dłoń i na oślep! Prawie wszystko oprócz ścian da się tu rozwalić. Ławy, stoły, krzesła, niewinne półki z książkami, skrzynie, beczki – z trzaskiem rozpadają się na kawałki. Wspaniale tłuką się okna, przy czym te największe można druzgotać po kawałku, podziwiając jak pięknie układa się na podłodze światło rzucane przez wyrąbane dziury. Nawet bezbronna owieczka, pasąca się spokojnie na łące, zbyt wspaniale rozpada się na krwawe kawałki, by można było darować jej życie.

Jednak tam, gdzie zaczyna się praca, kończy się przyjemność. A robota jest ciężka, bo broń nie służy tu do pokazywania siły, tylko do walki o życie. Nawet najmniej groźne, zdawałoby się, pająki, są wystarczająco jadowite, by pozbawić nas życia, gdy w roztargnieniu zapomnimy spojrzeć na podło-

HEXEN 2

gę. Nie jest łatwo, gdy na początku ma się tylko pięści. Ale nawet wyszukane bronie zawiodą, gdy nie jest się czujnym, tym bardziej, że im dalej, tym trudniejsze i odporniejsze są potwory. Zwykli rycerze–łucznicy, diabły i golemy to pestka, gorzej gdy spotka się jaguarołaka albo skorpiona. Czasem nie wystarczy rzucić magicznym granatem, by powalić najzwyklejszego kamiennego golema, a co dopiero gdy spotka się jego groźniejszy odpowiednik. Bez opanowania sztuki walki, czyli taktyki skutecznych ataków i szybkich uników, bezpowrotnie traci się życie. Dlatego palce lewej ręki co krok lądują na klawiszu F2–Save.





NOWE ZAKUPY KONIECZNE

Rok temu nawoływaliśmy do kupowania Pentiumów, przestrzegając, że inaczej na Gwiazdkę nie da się grać. Dziś podobna sprawa jest z akceleratorem 3Dfx – aby móc naprawdę podziwiać piękno gier, takich jak HEXEN 2, 3Dfx jest konieczny. Wysoki koszt karty może się jednak zwrócić w nieoczekiwany sposób – dzięki wysokiej jakości grom. Mając na pokładzie akcelerator można zaspokoić się, wybierając kilka dobrych tytułów, które wystarczą na tygodnie. A jednym z takich pewniaków jest właśnie HEXEN 2. Tego nie trzeba tłumaczyć, wystarczy raz jedyny zobaczyć wersję GL–HEXEN, aby zakochać się na zawsze. Albo lepiej nie, bo potem już nie da się patrzeć na „normalne", skaczące piksele, rwącą się animację i ziemiste tekstury.



MULTIPLAYER? NIE, DZIĘKUJĘ

Dzisiaj wszyscy są zgodni, że QUAKE z punktu widzenia pojedynczego gracza był klęską, zaś wieczny żywot zapewnił mu wspaniale rozwiązany multiplayer. W HEXEN 2 autorzy mają nadzieję na eksplozję radości wszystkich maniaków sieci, bowiem zaimplementowano QuakeWorld 2.0 i możliwość uczestnictwa 32 graczy. Ale panowie, zapomnieliście o jednym! Gdy w QUAKE hasam po korytarzach z wyrzutnią rakiet pod pachą, czuję się wolny jak taczanka na stepie i mogę siać rakietami, gdy tylko zauważę jakiś ruch na horyzoncie. Natomiast w HEXEN 2 walczy się głównie w zwarciu, na miecze i inną szlachetną, średniowieczną broń. Z deathmatchowej areny powstaje wówczas boisko piłkarskie, pełne wściekłych kibiców, rozdających ciosy na lewo i prawo. Kusze, granaty i miotane czary nie ratują sytuacji. Robi się po prostu drętwo i nieciekawie. Jeśli jednak ktoś się przełamie i przekona do multiplayera, to nie będą to weterani QUAKE.





KROPKA NAD I

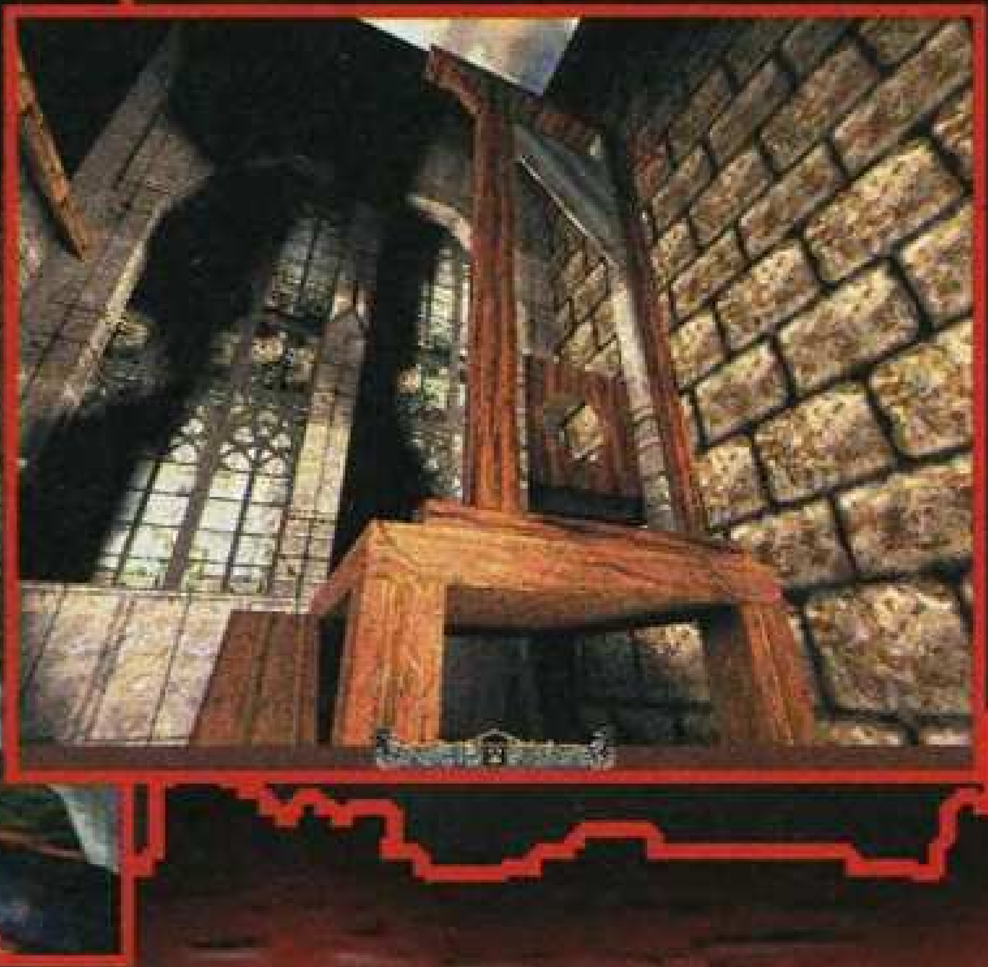
Notkę genealogiczną zostawiłem na koniec, zamiast tradycyjnie, na początku. Gdyby nie powstał QUAKE, nie byłoby też HEXEN 2. Historia zaczęła się dwa lata temu, gdy ID SOFTWARE oderwało się od APOGEE i przyszło do GT INTERACTIVE z projektem QUAKE. APOGEE się nie załamało i wyskoczyło z DUKE NUKEM 3D, zaś ID z dużym opóźnieniem wymęczyło to, co miało zrobić już dużo wcześniej, no i udało się. Ale los zemścił się na uciekinierach i ID prawie się rozpadło. Wcześniej jednak RAVEN SOFTWARE zarezerwował sobie prawo do użycia engine QUAKE w drugiej części HEXEN, natomiast jeszcze inna firma, wyrosła z zespołu autorów DUKE NUKEM, przygotowała dwa pakiety misji do QUAKE. Na tym całym zamieszaniu skorzystała jeszcze inna firma – ACTIVISION, która na przestrzeni roku z sennego wydawcy dwóch tytułów na rok, zamieniła się w ziejącego ogniem potwora, który ma teraz pod swoimi skrzydłami nie tylko QUAKE 2 i HEXEN 2, ale LITTLE BIG ADVENTURE 2, NETSTORM, NIGHTMARE CREATURES, DARK REIGN i SIN.



Wracamy na ziemię, żeby zabrzmiał ostatni akord. HEXEN 2 mógłby uchodzić za drugą część QUAKE i spokojnie odniósłby sukces – ale nią nie jest. Mam nadzieję, że zostanie odebrany jako odrębna, niezależna i zupełnie inna gra. DOOM–klonów niby jest dużo, ale tak naprawdę od czasów DUKE NUKEM 3D nie ma w co grać. Dlatego proponuję zapomnieć na chwilę o bożym świecie i zanurzyć się w świat HEXEN 2, bo naprawdę warto.

Martinez





Raven/Activision

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: –⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – PAŹDZIERNIK
PC DOS/WIN'95, 3dfx Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 50

OCENA: 8/10





Archiwum X jest bardzo dobrym symbolem końca XX wieku. Fascynacja ufoludkami, jakiej ulegli wszyscy wielbiciele serialu, to przykład boomu nie mającego sobie równych w naszej historii. Jak grzyby po deszczu zaczynają powstawać filmy o tematyce ufoludziej, pojawiają się książki oraz oczywiście gry. Niełatwego zadania, jakim jest przedstawienie w miarę wiarygodnego bohatera o zielonym odcieniu skóry, podjęła się firma ADVENTURESOFT, która uraczyła nas dwoma częściami przygód młodego czarodzieja Simona. Gra zawierała sporą dawkę humoru, miała ciekawy scenariusz i przez niektórych porównywana była do wielkiego hitu LUCASARTS – SECRET OF THE MONKEY ISLAND.

SIMON THE SORCERER doczekał się właśnie drugiej części, zaś trzecia ma ukazać się w 1998 roku (czyli już całkiem niedługo). Obecnie rodzice małego Szymona postanowili uraczyć nas przygodami ofiarowatego Feebla. Wcielimy się w postać ufoludka, który przypadkiem zostanie wplątany w czterokompaktową walkę z uzurpującym sobie prawo do władzy na jego rodzimej planecie mózgiem Omnibrainem, w następstwie czego spowoduje przewrót nie mający sobie równych.



ORWELL

Sytuacja na planecie Feebla nie jest zbyt optymistyczna. Kto czytał „Rok 1984” Orwella, natychmiast rozpozna ten klimat. Wszędobylskie kamery monitorujące życie mieszkańców na całym globie (oraz w okolicznych systemach), bardzo surowy kodeks, wyznaczający każdemu wyraźne miejsce w społeczeństwie oraz bezlitosnych wykonawców woli Omnibraina – czarno odzianych sędziów, prokuratorów i katów w jednej osobie.

Omnibrain jest władcą bezlitosnym i okrutnym, za jego sprawą na planecie panuje terror. I w to piekło właśnie zostaje rzucony gracz, bez żadnego przygotowania, może poza całkiem efektownym intro.





Myślicie, że rodzice są dla was okrutni, nie dając grać na komputerze po godzinie 22? Że są niedobrzy, bo zabierają klawiaturę, kiedy nie chcecie odrabiać lekcji? To zagrajcie w FEEBLE FILES.

JESTEM FEEBLE

Feeble jest naukowcem. Trochę zwariowanym, ale in-

teligentnym, praworządnym oraz uczciwym i ma tylko jedno hobby – lubi odwiedzać Ziemię. Czasami straszy ludzi w nocy, wypala swoim latającym spodkiem koła na polach, ale to w gruncie rzeczy porządny chłopak. Ma jednak pecha. Podczas pewnej wyprawy jego statek zostaje uszkodzony, a co gorsza, Feeble przypadkowo niszczy też obserwatorium swojego wydziału do spraw badań kosmicznych. Te dwa „drobiazgi" stanowią bardzo poważne wykroczenia w kodeksie, który jasno określa, co mieszkańcom planety





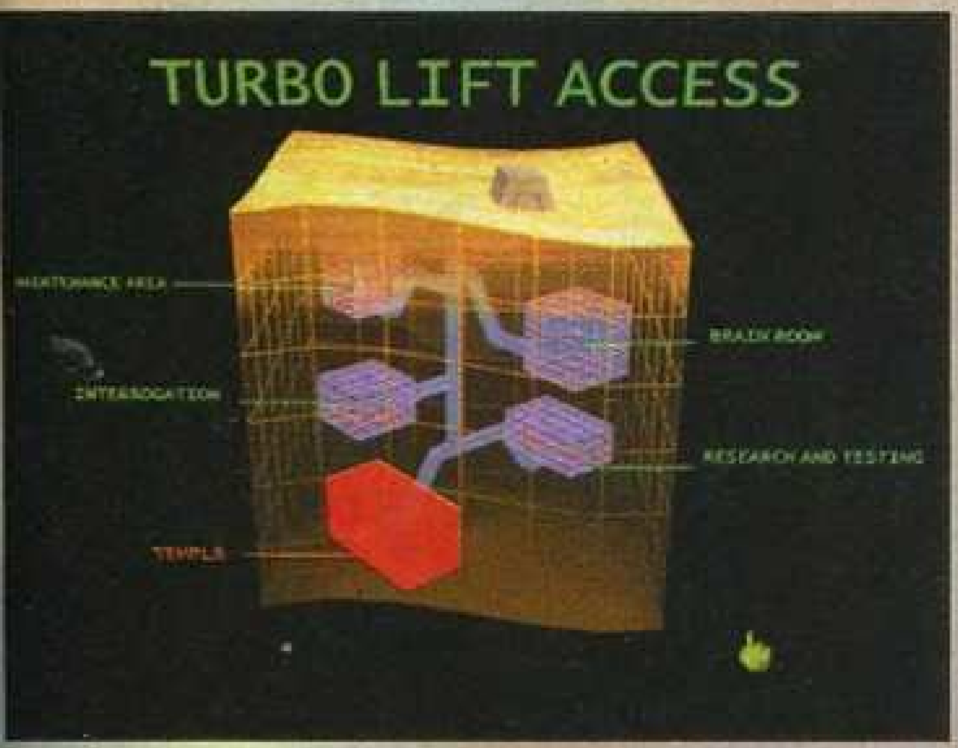
THE FEEBLE FILES

wolno, a czego nie. Feeble, który złamał ponadto jeszcze kilka innych kretyńskich przepisów, ma przed sobą ponurą perspektywę resocjalizacji na planecie Cygnus Alpha. Jak każdy prawy obywatel, Feeble może jedynie westchnąć i poddać się woli tyrana Omnibraina. Jednak cudowny przypadek sprawia, że poznaje Delores, rebeliantkę walczącą z reżimem Omnibraina. Nasz bohater daje się porwać jej urokowi i przyłącza się do ruchu oporu, z lojalnego obywatela (jak wszystkich nazywa wszechobecny Omnibrain) zmieniając się w towarzysza. Tak oto Feeble rozpoczyna karierę bohatera, który dokona wielu odważnych czynów prowadzących ostatecznie do konfrontacji z samym mózgiem i jego prawą ręką (sic!). Na koniec dowie się też, kto naprawdę ukrywa się za wolą Omnibraina.



To jednak drobiazgi w porównaniu z dużą miodnością gry. FEEBLE FILES potrafi wciągnąć na długo, tym bardziej że zagadki są dosyć ciekawe





HEJ, PRZYGODO

FEEBLE FILES to przygodówka w jak najlepszym tego słowa znaczeniu. Dużo ładnych, wyrenderowanych lokacji, ponad 60 osób, z którymi można nawiązać konwersację, masa przedmiotów oraz wielowątkowy scenariusz. Poza tym dawka świeżego humoru, liczne nawiązania do serii SIMON THE SORCERER (np. w salonie gier Feeble musi pograć na automacie z prostymi grami logicznymi związanymi z przygodami Szymona z poprzednich gier ADVENTURESOFT). W fabułę zgrabnie wpleciono komizm sytuacyjny, odrobinę melodramatu oraz słuszną sprawę, w imię której walczy nasz bohater. Ta mieszanka powinna trafić w gusta zwolenników wysokich lotów rozrywki umysłowej.

Akcja gry rozgrywa się na powierzchniach przeróżnych planet, w różnych środowiskach. Feeble bardzo często zmienia swój strój (przebiera się między innymi za przedstawicielkę płci przeciwnej). Co ciekawe, nasze poczynania w grze śledzi specjalny komputer osobisty, który informuje nas o kolejnych naruszeniach przepisów Omnibraina. Całkiem zabawnie jest potem przeczytać o wszystkich (zapisywanych na bieżąco) przewinieniach naszego bohatera. Przynajmniej mnie to śmieszyło.



JAK CIĘ WIDZĄ

FEEBLE FILES jest bardzo starannie przygotowaną grą. Grafika i dźwięk nie spadają poniżej normy. Grafika jest pseudo–trójwymiarowa, dźwięk czysty i wyraźny, a lektor podkładający głos bohatera dobrze wczuwa się w rolę. Ponadto w grze pojawia się dużo ładnych animacji, nieźle współgrających z całą resztą. Na tym tle trochę szwankuje animacja ruchu naszego bohatera w obrębie ekranu; w czasie wędrówki do wybranego celu Feeble często wymija niewidoczne dla nas przeszkody, choć dociera na miejsce bez większych kłopotów. Skoro już mowa o chodzeniu, to czasami są kłopoty ze znajdywaniem wejść do pomieszczeń (np. do kryjówki rebeliantów) (nie zawsze zgodne z ludzką logiką, ale przecież Feeble nie jest człowiekiem) i nie rażą swoją sztucznością.

Grze na plus zalicza się też nieliniowość scenariusza oraz bardzo dobrze oddane sylwetki psychologiczne niektórych postaci (np. SAM – rebeliancki psychopatyczny robot–morderca czy luzacki, tępy członek ruchu oporu należący do rasy zmiennokształtnych; no i oczywiście Delores – twarda, nieprzejednana, ale bardzo oddana sprawie). O ile na początku Feeble'a nie darzyłem zbytnią sympatią, kilka wspólnych przygód wystarczyło, abym go polubił. A naprawdę miło jest grać postacią, którą się lubi.

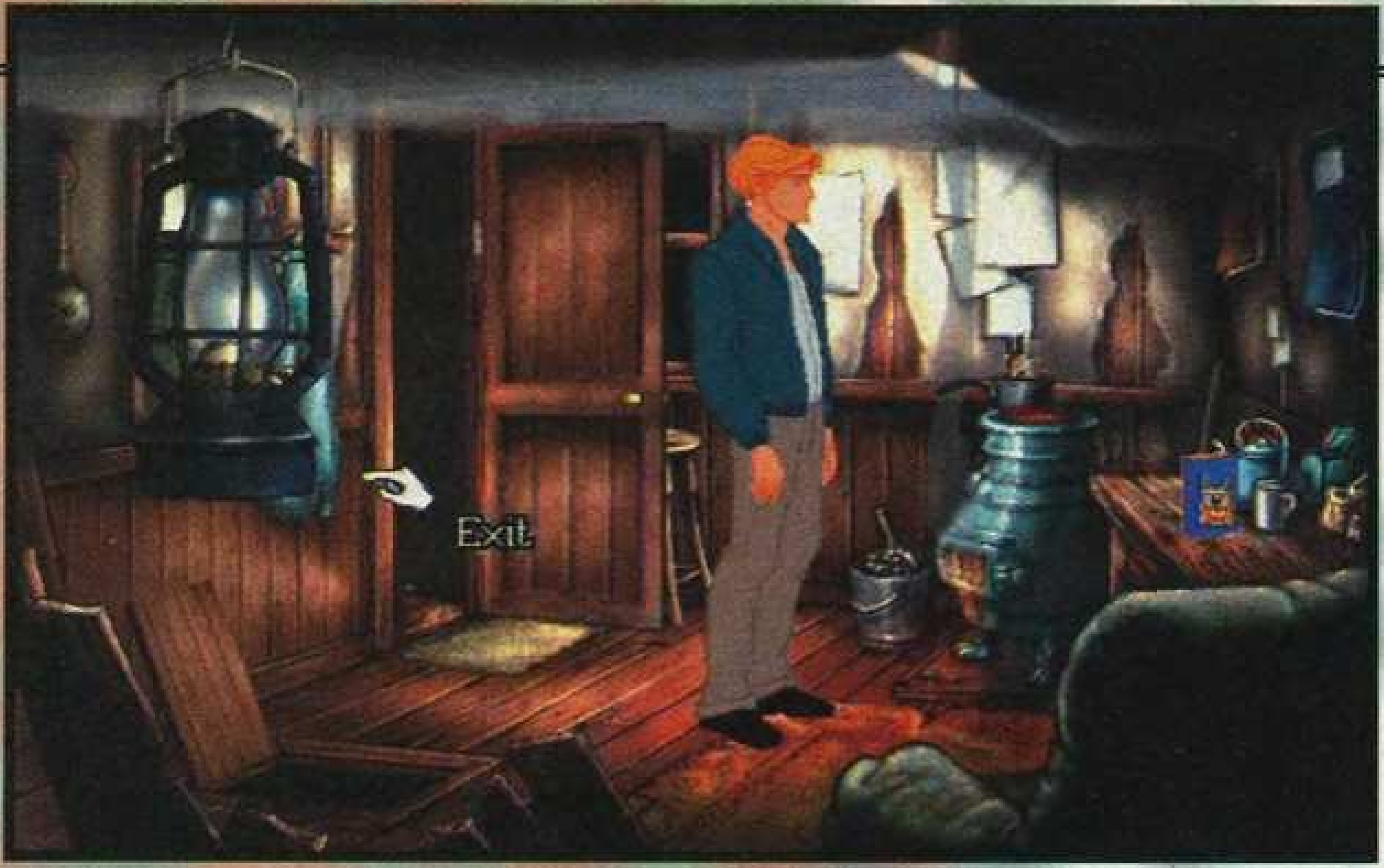
Banana Split



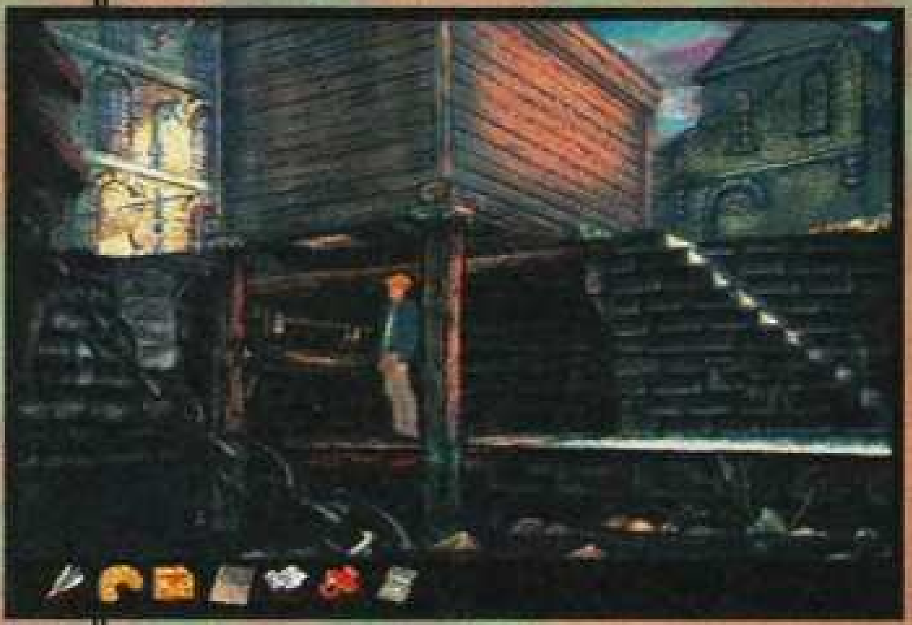
Adventuresoft

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –^{00}
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10







Ostatnio święcą triumfy tytuły pokręcone, wieloużytkowe i łączące w sobie kilka gatunków naraz. Artykuł ten jest nie tylko recenzją samej gry, ale też instrukcją dla laików, jak mają pisać recenzje.

Zaczynać powinno się w miarę możliwości i okoliczności od niewiele mówiącego wstępu, ogólnikowo określającego temat recenzowanej gry. Możecie wykorzystać na przykład familiarną konstatację w rodzaju: „można było się spodziewać, iż BROKEN SWORD doczeka się kontynuacji" lub przypomnieć miłym czytelnikom, że kiedyś istniało coś takiego jak INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, do czego BROKEN SWORD 2 jest dość podobny. Uwaga – wstępów nie powinno się przeciągać ponad miarę.

1. Zaraz po wstępie trzeba rzucić garść ogólnych uwag bez wnikania w detale, na które przyjdzie jeszcze czas. Recenzent nie powinien zapewne odkrywać kulminacyjnych momentów gry, takich jak np. fakt, że „Smoking Mirror" nie jest wcale żadnym „dymiącym lustrem", tylko idealnie wypolerowaną płytą obsydianu, w której szamani Majów uwięzili boga zła – Tezcatlipoca.

Jeszcze gorzej, kiedy recenzent zdradzi zakończenie gry, czyli rozwiązanie intrygi, co w tym wypadku oznacza odnalezienie po przebyciu wszystkich zdradliwych pułapek w stylu Indy'ego, zaginionej pagody Majów w sercu południowoamerykańskiej dżungli, gdzie oczekuje zgraja szubrawców, psubratów, względnie złoczyńców o łajdackich metrykach, nie wspominając o szefie tego kręgu towarzyskiego, który strzeże pilnie pięknej przyjaciółki głównego bohatera.



Umieszczenie takich informacji zaraz po wstępie może grozić zlinczowaniem autora przez rozwścieczoną publiczność, bo przecież któż chciałby wiedzieć na początku serialu, co stanie się z Olgierdem Halskim w ostatnim odcinku.

2. Należy natomiast obowiązkowo – dowcipnie i ze smakiem odkrywać tajniki gry, wykorzystując stopniowanie napięcia i atrakcji. Wypadałoby więc znęcić zblazowanych, niechętnie brnących przez teksty czytelników informacją, że główny bohater – George Stobbard po przybyciu do Paryża staje się świadkiem porwania Nicole – swej uroczej (bardziej seksownej niż w pierwszej części itp.) partnerki.

Teraz cała sztuka polega na wyeksponowaniu dynamiki akcji poprzez efektowną jej prezentację: George wyrusza w pościg za porywaczami, uwalnia Nicole i... cholera, dziura w scenariuszu, bo nie wiadomo z niniejszego tekstu po co, ale oboje wyruszają do Ameryki Łacińskiej w poszukiwaniu prastarego kamienia obrzędowego Majów, którego również poszukują porywacze i też nie wiadomo dlaczego... Zabieg ten ma na celu pobudzić ciekawość czytelnika i zainteresować go fabułą gry. Dlatego trzeba w tym miejscu przerwać i oględnie zmienić temat, żeby nie spalić zamysłu budowania napięcia. Są na to dwa sposoby:

a) nadchodzi najlepszy moment, by uderzyć w memuary i odkryć zawiłą, barwną historię powstania gry, najlepiej sięgając do biografii jej twórców z uwzględnieniem zamiłowań ich przodków do trzeciego pokolenia wstecz. I tak: grupę REVOLUTION znamy już z czasów gier amigowych, kiedy to zapodawała cuda w rodzaju LURE OF THE TEMPTRESS i BENEATH THE STEEL SKY. Półtora roku temu ci brytyjscy chłopcy, pod dowództwem weterana produkcji gier Charlesa Cecila, stworzyli BROKEN SWORD, która to gra jest kamieniem milowym w dziejach gier przygodowych i której kontynuacji wreszcie się doczekaliśmy, by drżącymi palcami niniejszym ją zrecenzować jako jedni z pierwszych na świecie, co dobrze wpłynie na sprzedaż pisma i da autorowi szansę na podwyżkę.

b) wylać na czytelnika ogrom uczuć, wrażeń i przeżyć dostarczonych przez produkt REVOLUTION. Zachwalać profesjonalizm, miodność, grafikę i nowatorstwo (elementy, których w grach przygodowych



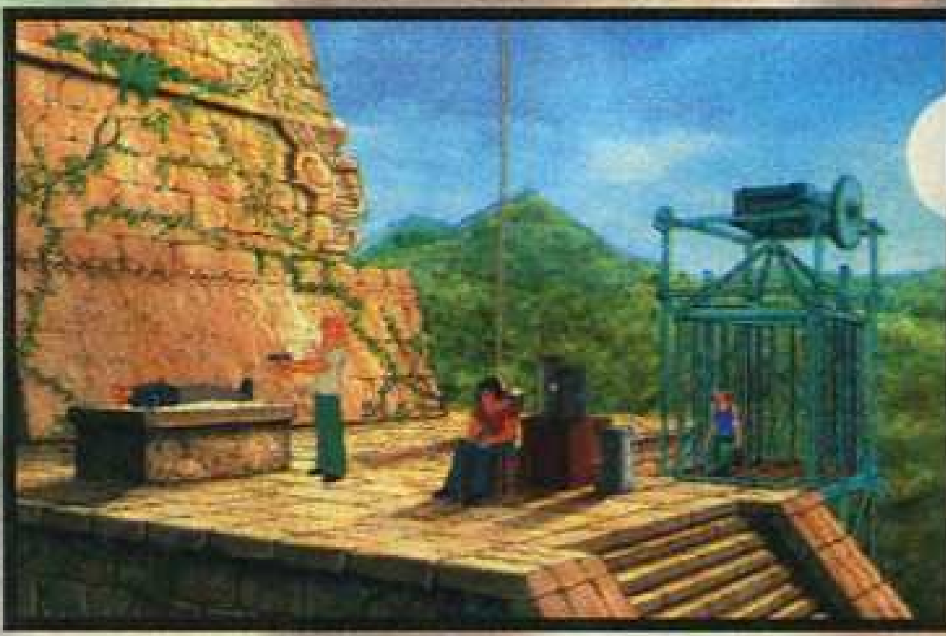


dotąd nie było) oraz płynną animację. Wypadałoby wspomnieć o wielgachnych terenach, które opracowano w najdrobniejszych detalach. Wskazane jest zakreślić ogrom trudu i przyjemności kryjących się w rozgrywce, a następnie przyciąć suchą informacją, że autor ukończył tego kolosa w 3 dni, co lakonicznie, ale dobitnie świadczy o jego profesjonalizmie i poświęceniu. Podając przepis na dramatyczne ukończenie ostatniego poziomu wypada zataić fakt dwóch załamań nerwowych, czterokrotnej lektury instrukcji i dwóch telefonów do autorów gry z rozpaczliwymi błaganiami, co robić dalej. Niech BROKEN SWORD 2 będzie typowym przykładem gry, w której recenzent może błysnąć wiadomościami zwykłym śmiertelnikom niedostępnymi, np. sprawozdaniem z ataku George'a na spodenki wrzynające się w umięśnioną pupę dzikusa czy opisem siły wdzięków Nicole przy okradaniu londyńskiej wystawy.

Wariant „a" należy rozwiązać przywołaniem atmosfery gry (prawie zawsze jest mroczna, w przeciwnym razie można o tym nie wspominać) i przekonać czytelnika, że taka interpretacja klimatu jest jedynie słuszna, gdyż została dogłębnie zbadana.

Wariant „b" trzeba zwieńczyć uogólnieniem, nazywając charakter tak sfabularyzowanej gry.

3. Teraz najkarkołomniejsze, bo wypada podać garść suchych faktów tak, aby czytelnik nie zrezygnował z lektury przed upływem 12 sekund. BROKEN SWORD 2 to gra przygodowa i klasyczna, w której gracz schizofrenicznie (patologie pobudzają wyobraźnię) steruje na przemian piękną Francuzką i pięknym Amerykaninem. On kręci się raczej po dżungli, jej kręcenie tym i owym lepiej wychodzi w Europie. Celem obojga jest odnalezienie trzech kamieni Majów zanim dokona tego ekipa łajdaków, którzy chcą na





BROKEN SWORD 2
THE SMOKING MIRROR

„dymiącym zwierciadle" przywołać Majowego boga śmierci. Jeśli jedna z postaci skończy swój „poziom", gracz przejmuje wówczas rolę drugiej, by zrobić to samo. Całość posegmentowanych przygód mieści się na 2 kompaktach i... trzeba zabrać trzeci kamień.

4. „Rozrywka nade wszystko" przyświeca wszystkim czytelnikom pism growych i nie wolno w żadnym wypadku tego zmieniać. Trzeba podać dane techniczne o dźwięku, grafice, engine 3D itp. w tonie podsycającym głód rozpusty. W sytuacjach awaryjnych, zawsze można posłużyć się nieśmiertelnymi określeniami typu: grafika wspaniała, muzyka świetna, dźwięk perfekcyjny, aura niesamowita, lepszych nie widziałem.

5. Podkreślając swój autorytet, należy następnie wytknąć wady. Jeśli nie widzimy żadnej, gra nam się podoba, a nie wypada dać 10/10, bo to nieprofesjonalne, trzeba dać w klepsydrze 8/10 i próbować to uzasadnić używając słów „niestety" i „jednak". Od kontynuacji BROKEN SWORD oczekiwałem nieco więcej niż tylko dysku z informacjami, pozbawionego jakichś niespodzianek na miarę XXI wieku. Wprawdzie miło, że autorzy przydzielili postaciom cienie i zrobili tyle przestrzeni, ale to za mało, żeby rzucić na kolana. W dobie syntez, grze brakuje elementów symulatora i platformówki, bo tych bardzo brakowało mi podczas zabawy. Razi ponadto miałkość historyjki (pieprzona popkultura). Część pierwsza koncypowana była dość poważnie, emanowała wielką tajemnicą Templariuszy, dwójka natomiast jest zbyt ludyczna i w duchu parodii Indiany Jonesa, w której próżno by szukać szczypty realizmu czy eschatologii.

Teraz trzeba się asekurować, na wypadek gdyby gra odniosła światowy sukces. Wady mogą być uznawane przez niektórych za zalety i mimo że nikomu podobać się nie mogą, to na pewno są tacy, którym się spodobają. Zawsze coś się znajdzie, wystarczy tylko chcieć coś wytknąć – prawda, rodzice i nauczyciele?









6. Mam 7169 znaków, a to stanowczo za mało, żeby już zainkasować pełną wierszówkę za 2 strony recenzji, więc trzeba porównać grę do jakiejś bliżej niesprecyzowanej, najlepiej mentalnej rzeczywistości, ciężaru bytu, przedwczesnego wytrysku lub bólów poporodowych. Zważywszy na niedojrzałość płciową odbiorców, można się ograniczyć do porównań mniej ekwilibrystycznych – np. połamanych joysticków, rozbitych monitorów, notorycznych zwieszek, posypanych twardzieli. Trzeba jedynie uważać, bo nadmierna gorliwość w wyliczaniu uzasadni ocenę 3/10, a nie 8/10, co byłyby w przypadku BS 2 dalece niepożądane.

7. Po umiejętnej woltyżerce, czas przejść do podsumowania, które w zależności od miejsca, jakie pozostało, może być krótkie, celne i metaforyczne lub rozlazłe, pedantyczne i upierdliwe. W pierwszym przypadku potrzebna jest błyskotliwa puenta: „BROKEN SWORD 2 jest wyśmienitą przygodówką, ale zawsze pozostanie kopią swego starszego brata (w tym przypadku unikaj słowa: klon). Młody nigdy nie ma lekko, więc warto by potrząsnąć kiesą, żeby mu ulżyć"... lub coś w tym stylu.

W drugim przypadku obowiązuje zasada: wszystko do wora i z recenzenta przeobrażamy się w pacjenta wziętego psychoanalityka, pisząc: „matka mnie nie biła, ale brat i owszem, potem sikałem w majtki w przedszkolu i dlatego panicznie boję się samolotów" co w przełożeniu na swordowanie wyglądać będzie tak: „BROKEN SWORD 2 jest bogato przyprawionym uzupełnieniem, które z pewnością nie przynosi poprzednikowi ujmy, ale chluby też nie za wiele. Jak zresztą byłoby to możliwe, skoro jest prawie taki sam, tyle że tu i ówdzie całkiem inny i w tym właśnie skrywa się paradoks postępu, który jak wiadomo nie postępuje, tylko się cofa. A w ogóle to BROKEN SWORD 2 jest dobry, choć podobny, ale nie za wiele wnosi, natomiast wynieść nic nowego też się nie da, bo w tym roku to prawie żadnej konkurencji, choć co numer mamy przygodówkę powyżej 8/10 i dwa solutiony. Ostatnia nadzieja w MONKEY ISLAND 3, ale trzeba trochę poczekać. Tymczasem REVOLUTION zna się na rzeczy i wie jak zrobić dobrą grę przygodową (BROKEN SWORD 2), w którą następnie każdy miłośnik przygodówek powinien zagrać i być zadowolony przez październik, listopad i grudzień, bo po świętach może wydadzą coś lepszego, a na razie miłośnicy mogą być z BROKEN SWORD 2 dumni."

Dobrze jest często powtarzać nazwę recenzowanej gry tak, aby zasypiający czytelnicy nie stracili orientacji i by było dla nich jasne, o czym od kwadransa bredzi recenzent. Proceder należy przeciągać do chwili, aż edytor tekstowy recenzenta wyświetli pożądaną ilość znaków, co właśnie za chwilę, na przykład, a nawet już teraz, wyświetlił mnie.

Mamoulian

Revolution/VIE

DYSTRYBUTOR PC – IPS | CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 | Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 50

OCENA: 8/10





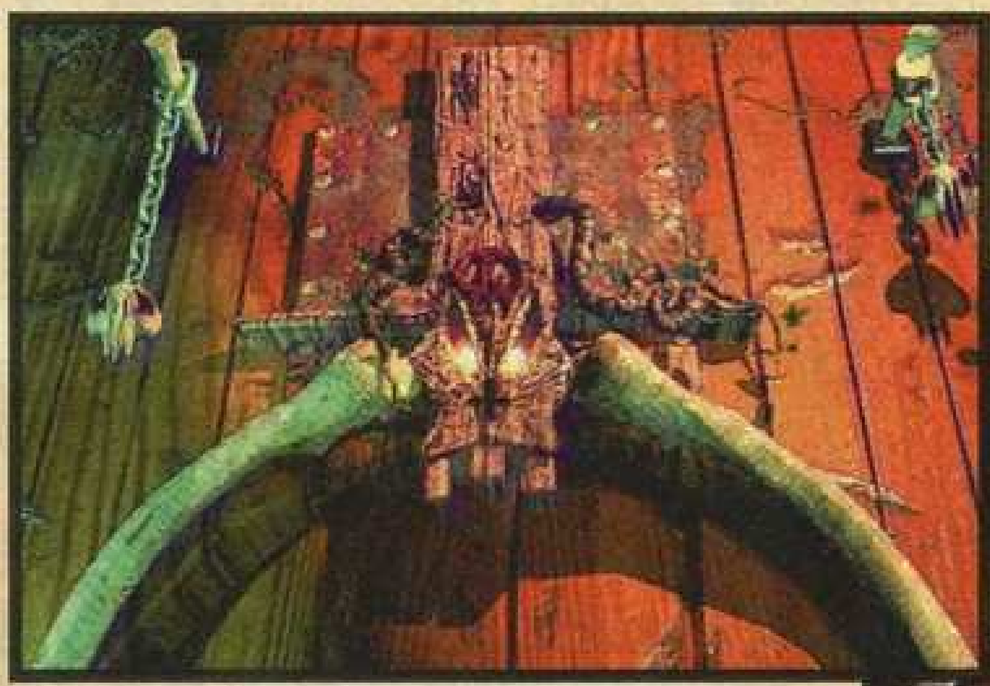


Twórcy przygodówek od dłuższego już czasu starają się przyciągnąć graczy najróżniejszymi, dziwnymi pomysłami. Któż to nie był już bohaterem przygodówki? Nie musimy sięgać daleko, wystarczy zerknąć do poprzedniego numeru SS na recenzję gry ANIMAL, w której kierujemy kiełbaską pepperoni. W VOODOO KID towarzyszymy chłopcu, ale od czasu do czasu wcielamy się także w jego ducha i w tej postaci rozwiązujemy problemy.

Nasz bohater nosi swój tytułowy przydomek bynajmniej nie dlatego, że jest fanem najnowszego chipu graficznego voodoo. Został on uwięziony przez złego i podstępnego Barona Saturdaya trudniącego się niecnym procederem zabierania ludziom dusz, które później więzi na swoim statku. Swojej czarnej magii użył także przeciwko naszemu miłemu chłopczykowi i... popełnił duży błąd. Nie od dziś bowiem wiadomo, że nie należy zadzierać z małymi i niewinnie wyglądającymi chłopcami. Baron chyba jednak nie miał zbyt dużego doświadczenia z młodzieżą. Poza tym pochłonął go bez reszty pewien złowieszczy plan. Postanowił mianowicie zawieźć swych pasażerów na wyspę, z której nikt już nie ucieknie. I oto pojawia się przed nami zadanie: musimy tak pokierować poczynaniami chłopca, żeby nie tylko pokonał Barona, ale także odnalazł kawałki mapy, która pomoże wrócić mu do domu.



Cała przygodówka utrzymana jest w konwencji lekkiego horroru, bo nie brak tu zarówno elementów grozy, jak i czarnego humoru. O dziwo, to połączenie wyszło całkiem dobrze. Poziom trudności zagadek jest wyrównany a nie są one zbyt skomplikowane, może nieliczne. Są to jednak problemy,



które można rozwiązać, wysilając swe szare komórki, a nie bezsensownie używając wszystkich przedmiotów. Jeżeli jednak oczekujecie od VOODOO KID wielu godzin gry, to możecie srogo się zawieść. Produkt ten gwarantuje jedynie kilka, najwyżej kilkanaście godzin zabawy, za to bardzo emocjonującej. Ma na to wpływ także fakt, że do tradycyjnej przygodówki dodano jeszcze elementy logiczne i zręcznościowe.

Sterownik VOODOO KID powinien nosić tytuł najlepszego przyjaciela miłośników przygodówek. Zapomnijcie o mozolnym przeczesywaniu ekranu w poszukiwaniu malutkich przedmiotów. Tu nie będziecie mieli tego rodzaju problemów. Jest to miłą odmianą od gier, których ukończenie zabiera miesiące ze względu na walkę z interfejsem.

Oprawa graficzna i muzyczna są dobrze dobrane i współtworzą nieco





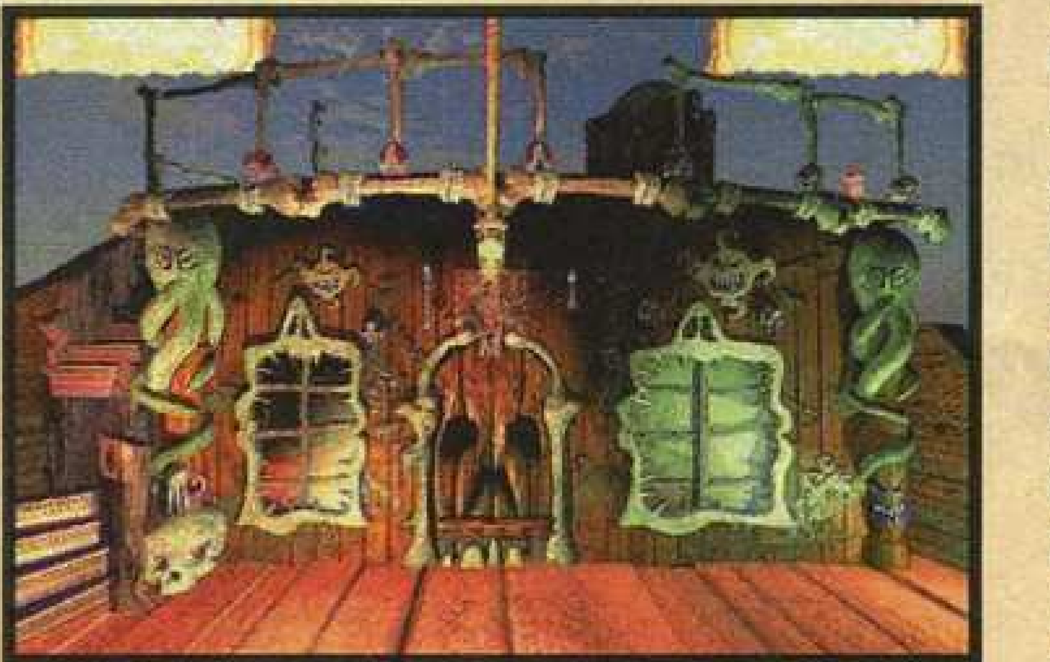
straszny klimat. Muszę się przyznać, że nie sądziłam, iż VOODOO KID może mi sprawić tak miłą niespodziankę. Okazało się, że krótka fabuła nie przeszkodziła mi w dobrej zabawie. Była to miła odmiana po różnych „ambitnych" produktach, których twórcy myślą tylko o tym, jak uniemożliwić ukończenie gry.

Dla tych wszystkich, którzy także poddadzą się urokowi VOODOO KID, przygotowałam krótki poradnik.

MOJA KAJUTA

Zdziwiłem się, gdy zamiast w swoim pokoju, obudziłem się na jakimś obskurnym statku. Pełno tu było pajęczyn i podejrzanego robactwa. Pierwszą osobą, którą spotkałem, był dziwaczny lo-





kaj. Od niego dowiedziałem się, że wszystkie obecne na statku istoty (a więc i ja) są więźniami niejakiego Barona Saturdaya. Wyglądało jednak na to, że tylko ja byłem żywym człowiekiem.... Trochę mnie ta wiadomość zmroziła, ale szybko się pozbierałem. Postanowiłem uciec z tego przeklętego statku–widma.

W ścianie zauważyłem dźwignię, a ponieważ nie mam wzrostu koszykarza, przysunąłem sobie do ściany skrzynkę i potem spokojnie uwiesiłem się na dźwigni. Dzięki temu na dziurawej podłodze pojawił się pomost, a na nim wiadro z wodą. Na stole leżały plany, z których dowiedziałem się, jak zrobić odlew medalionu. Poszukałem odpowiednich składników, czyli wody z wiadra i glinianego proszku z worka. To wszystko zmieszałem w formie na stole. W ten sprytny sposób stałem się szczęśliwym posiadaczem glinianego medalionu.

Postanowiłem zwiedzić także drugą stronę pokoju. Nie byłbym sobą, gdybym nie spróbował otworzyć skrzyni ze skarbami. Ułożyłem układankę przy zamku i zabrałem cylinder, flet i tajemniczą rzecz. W rogu pokoju zauważyłem liny, które jednak po każdym dotknięciu zamieniały się w węże. Przypomniałem sobie starą sztuczkę fakira i zagrałem im na flecie. Rezultat był



wręcz odwrotny, bo lina oplątała mnie tak, że nie mogłem nic zrobić. Całe szczęście, że miałem ów tajemniczy przedmiot. Użyłem go i dzięki temu mój duch opuścił ciało. Pomyszkowałem w pokoju zabitym deskami i dowiedziałem się ze starej książki, że teraz mogę rozkazywać wężom. Spokojnie wróciłem więc do ciała i zagrałem na flecie. W ten właśnie sposób znów stałem się wolny. W zwoju lin znalazłem kość, która jak ulał pasowała do zepsutej drabiny stojącej w kącie. Jeszcze tylko pomogłem lokajowi Barona, który szukał jego cylindra. Z wdzięczności opowiedział mi, że podły Sobota skierował swój statek w kierunku równie jak on podejrzanej wyspy, z której nikt już się nie wydostanie. Jedyne co mogłem zrobić, to odszukać kawałki starej mapy, pokonać Barona i skierować statek na dobry kurs. Nic prostszego, zwłaszcza że lokaj podarował mi pierwsze kawałki mapy. Naprawiłem drabinę i przedostałem się na wyższy pokład.

POKÓJ CHIRURGA AMATORA

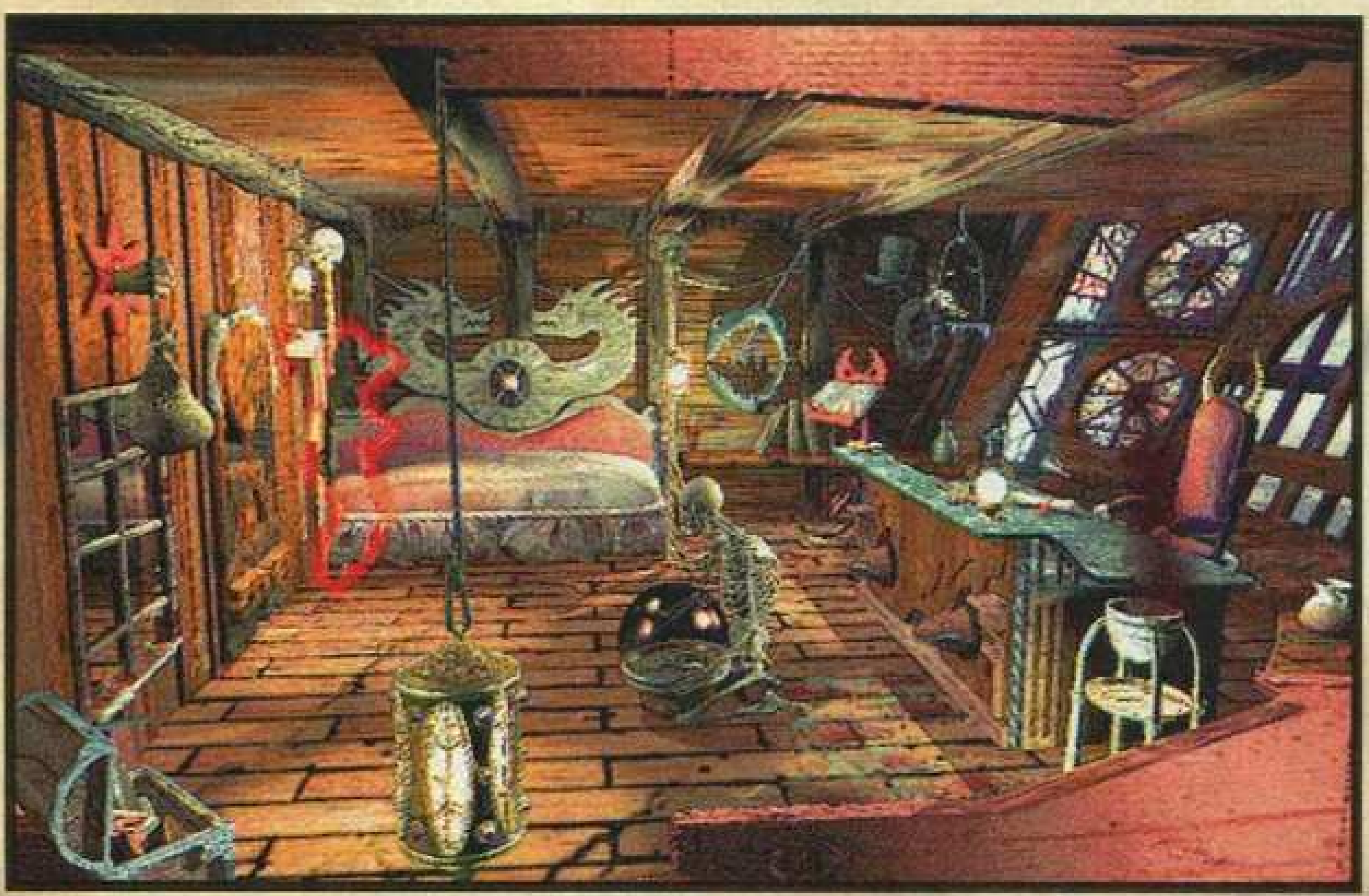
W pokoju poprosił mnie o pomoc uwięziony człowiek (hm, czy na pewno był on jeszcze człowiekiem?). Nie za bardzo wiedziałem jak mu pomóc,

VOODOO KID

ale postanowiłem pomyszkować w pokoju i nawet udało mi się otworzyć luk (chyba wywołałem tym silny przeciąg, bo w dalszej części pomieszczenia spadło coś ciężkiego). Zwiedziłem także drugą stronę pokoju. Ze stołu zabrałem nóż, a w starej książce przeczytałem legendę o magicznych butach. Odciąłem nożem wiszącą lampę i zabrałem ją ze sobą. Zapaliłem od niej świeczki na stole przy kracie, a potem tak zmieszałem ze sobą różnokolorowy wosk ze świec, by otrzymać taki sam kolor, jaki miała pieczęć. Dzięki temu wypuściłem uwięzioną istotę i otrzymałem następne kawałki mapy.

SYPIALNIA ZIELONYCH LUDZI

Tutaj było trochę niebezpiecznie, bo na łóżkach spali zombie. Wyglądali tak, jakby mieli się obudzić nawet na ciche skrzypnięcie deski w podłodze. Starając się zachowywać jak najciszej, zabrałem ze skrzyni łom, a na drugą stronę pokoju przedostałem się dzięki odcięciem z choinki sznurowi. Tutaj, po rozgnieceniu kilku karaluchów, zostałem właścicielem magicznych butów. Następnie pociągnąłem za dźwignię na szafie i złożyło się łóżko, pod którym znalazłem dwa zakończenia topora.







SKŁADZIK

Następny pokój wyglądał jak składzik niepotrzebnych rzeczy. Nie mogłem przedostać się dalej, bo drogę zagradzało mi całe stado szczurów. Musiałem znaleźć jakiś sposób na pokonanie tych miłych zwierzątek. Pod workiem ze zbożem był właz, który otworzyłem łomem. Wyciągnąłem z niego sproszkowane kości i łańcuch. Ten ostatni zawiesiłem na haku i przeskoczyłem dzięki temu nad zgłodniałymi zwierzątkami.

KUCHNIA

Z szafki kuchennej zabrałem śrubokręt, a potem pozwoliłem na to, żeby ujawnił się mój wielki talent kulinarny. Na stole wrzuciłem do dwóch foremek sproszkowane kości i galaretkę ze stołu. Dzięki temu powstało ciasteczko w kształcie papugi. Być może przyda mi się, gdy będę bardzo głodny. Na podłodze leżała dźwignia, którą umieściłem w odpowiednim miejscu w tosterze i taśma zaczęła się przesuwać. Następnie ułożyłem prawidłowo trybiki maszyny (pomógł mi fakt, że tryby te zostawiły w maszynie drobne ślady) i przejście stanęło otworem. Położyłem się na taśmie i w ten sposób przedostałem się do drugiego pokoju.

JADALNIA

Wyglądało na to, że znalazłem się w dziwnej jadalni. Wziąłem leżący na szafce młotek i rozbiłem drzwi kredensu. Wyciągnąłem z niego rzecz podobną do tej, która pomogła mojej duszy wydostać się z ciała oraz wodę. Ta ostatnia bardzo przydała się spragnionemu lokajowi, który czekał na mnie przy kominku. Okazało się jednak, że popełniłem błąd. Lokaj zgasił ogień w kominku, a mnie uwięził w zaklętym kręgu ognia (głupi sługus!). Ale ja doskonale wiedziałem, jak mogę uwolnić swoją duszę. Poszybowała ona przez kominek do demonicznej łazienki. Połączyła ze sobą rury i woda zalała krąg ognia. Już w postaci ludzkiej wdrapałem się po drabinie na pokład.



POKŁAD

Na pulpicie leżała poduszeczka na szpileczki, a w beczce znalazłem piłę. Przy pomocy kabestanu zwinąłem żagiel tarasujący przejście na dziób statku. Nakarmiłem Kościaną Papugę ciasteczkiem i dowiedziałem się od niej, jak pokonać Barona. Przypadkowo wszedłem w rozlany na pokładzie pudding i w tajemniczy sposób przeniosłem się na górny pokład. Tutaj szybko rozprawiłem się z napastliwymi zombie i kiedy wróciłem tu jeszcze raz, stałem się właścicielem mydła (kosztowało mnie to trochę zachodu). Podarowałem je miłemu kapitanowi, któremu noga ugrzęzła w kracie na pokładzie. Dzięki temu bardzo szybko się uwolnił i odleciał, a ja dostałem od niego następne kawałki mapy i przedmiot do wyzwalania duszy. Okazało się jednak, że taka wymiana ma też swoje ujemne strony: teraz ja znalazłem się w pułapce trąby powietrznej. I znowu przydała mi się tajemnicza rzecz: mój duch uratował mnie z opresji. Poszybował do kabiny samego Barona, znalazł w niej resztę mapy i uruchomił kompas. Zainteresowała go też kolejna magiczna książka, wiszący na ścianie worek z prochem oraz dziwny ptak w klatce. Ptaszek sprawił, że mój duch obsypany został prochem i trochę bardziej „zapalił" się do całej sprawy. Mogłem teraz powrócić do swojej dawnej postaci.

Znowu odwiedziłem górny pokład, naprawiłem śrubokrętem maszynę do ostrzenia noży. Piłą odpiłowałem kijek z czaszką i połączyłem go z końcówkami od topora. Całość wyostrzyłem na maszynie. Stałem się właścicielem pierwszego na świecie haka do wspinaczki, który został wyprodukowany domową metodą. Na dolnym pokładzie położyłem mapę na pulpicie i oczekiwałem kapitana. Potem wszedłem na maszt za pomocą zaostrzonych „toporów" i magicznych butów.



MASZT

Tutaj czyhał na mnie podły Baron, ale miałem wszystko, żeby go pokonać. Obwiązany liną powędrowałem na reję. Tutaj ukryta była moja woskowa figurka, w którą Baron powbijał szpileczki. Dzięki temu trzymał mnie uwięzionego na tym statku! Wyciągnąłem je za pomocą poduszeczki do szpilek i laleczka rozpłynęła się! Byłem wolny! Jeszcze tylko musiałem pokonać Barona. Ale pamiętając wskazówki Papugi, nie mogłem przegrać.

Krupik

Infogrames

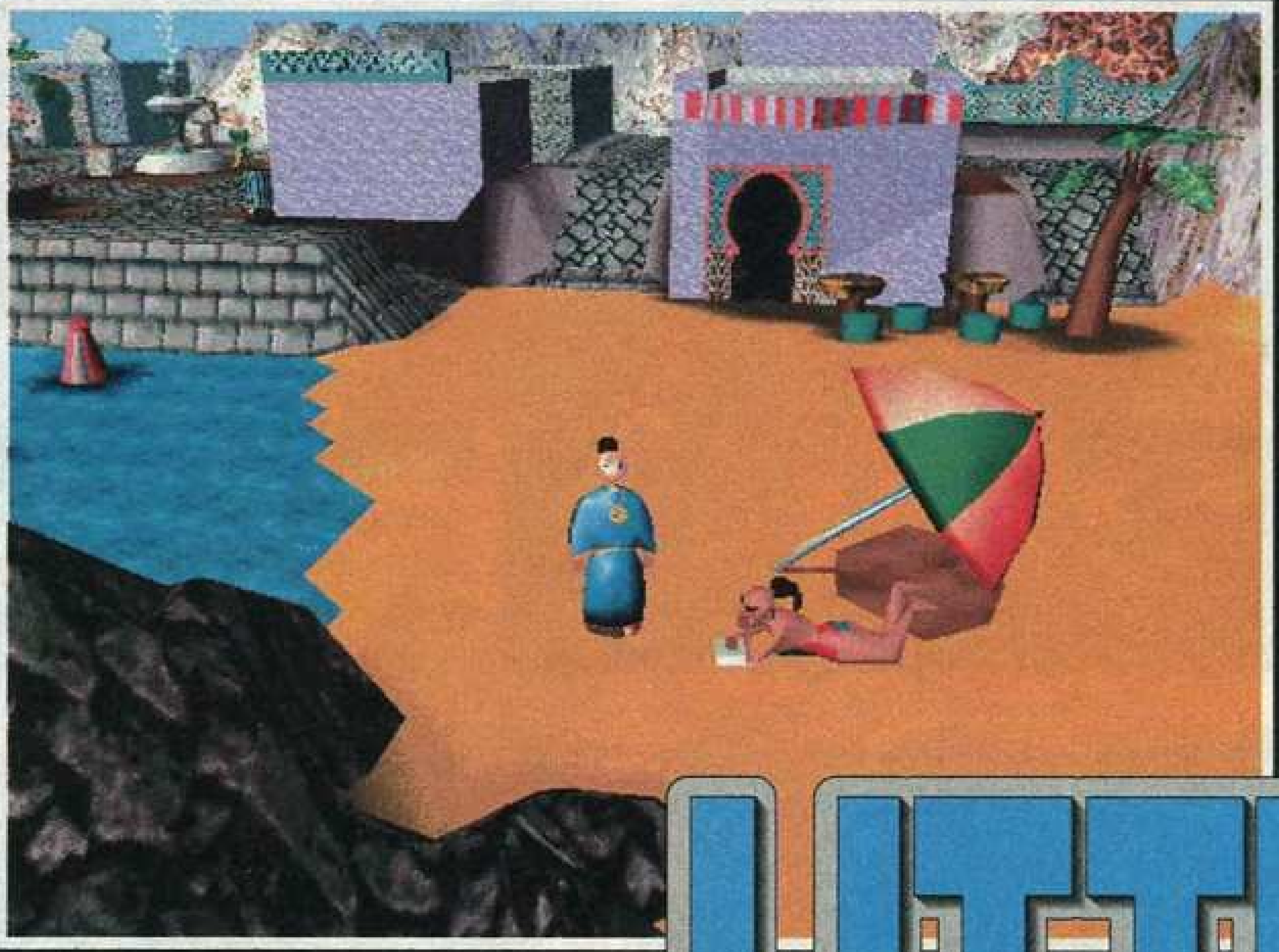
DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

LITTLE BIG

Oto część druga opisu LBA2. Nie wchodź do statku, tylko wyjdź na zewnątrz i idź do windy. Przeleć na drugą stronę i wyłącz most, kiedy już tam będziesz. Zabij strażnika, zabierz klucz, otwórz nim skrzynię i zgarnij jej zawartość. Strażników, którzy się pojawią, załatw przy pomocy mostu. Wracaj do statku kosmicznego i startuj. Po wylądowaniu będziesz mógł skorzystać ze skafandra. Kiedy się w niego przebierzesz, nikt nie będzie wiedział, że nie jesteś obcym, więc możesz spokojnie ze wszystkimi rozmawiać. Idź do budki, a kiedy już nie będziesz miał na sobie skafandra, załatw strażnika. Na północnej ścianie jest mapa – rzuć na nią okiem. Dowiesz się z niej gdzie jest Baladino. Wszystkie przyciski przełącz na zielone i idź do celi, gdzie przetrzymywany jest Baladino z kumplem. Teraz zwiewaj i prosto na wyspę CX. Okaże się jednak, że jesteś skazany na krótki postój na planecie Esmersów. Kiedy trochę popytasz, okaże się, że jedyną osobą, która może zabrać cię na CX jest jakiś stary pijak. W dodatku każe ci słono za to zapłacić. Poszperaj w śmietnikach i innych miejscach aż uzbierasz 7 zlitos. Teraz wal do kasyna i graj aż będziesz ich miał około 80. Z wygranym kluczem idź do złotego pokoju i zakręć kołem fortuny. Czas na małą zemstę – znowu pozbieraj kasę, wróć do kasyna i graj aż zdobędziesz 75 – 80 zlitos. Wracaj do pokoju i zacznij nawalać w gościa, który tam jest – nie będzie łatwo, ale z pomocą zaklęcia ochronnego powinno ci się udać. Po wygranej okaże się, że mógłbyś pomknąć do nowego miejsca, gdyby twój jetpack miał dostateczną moc. Wracaj do marynarza, który zabierze cię na wyspę, z której podobno pochodzi Ciemny Mnich. Strażnicy rozpoznają cię i będziesz musiał przebijać się na samą górę, gdzie pogadasz z uchodźcą z wyspy. Powie ci on, że gang Mike'a (z baru w bazie) zabierze cię na CX.

Wracaj do bazy i w barze popytaj o Mike'a. Okaże się, że dobrowolnie ci go nie wskażą – skop ich trochę. Kiedy wreszcie zabijesz strażnika z kluczem, idź na górę do pokoju, w którym jest Mike. Okaże się, że on sam nie może cię zabrać, ale pewna osoba z hotelu na górze może to zrobić. Teraz pora na odnalezienie paliwa do jetpacka. Pogadaj z właścicielem stacji, a potem poproś taksówkarza, żeby zabrał cię na Refinery Island. Na miejscu okaże się, że wszyscy czegoś szukają. Pójdź do przychodni i porozmawiaj z dzieckiem – jakaś mechaniczna sowa zabrała mu klucz. Kup więc kilof i wracaj do rafinerii. Tam wykorzystując rurę sforsuj płot i właź do środka. Cały czas uważaj na wyziewy. Otwierając i zamykając ich dopływ brnij aż zobaczysz klatkę z psami i nawozem. Wyłącz dopływ pary i załatw naukowca. Klucz, który upuści możesz zdobyć rzucając kulą – naprowadza się na niego. Weź benzynę, wyjdź z rafinerii i daj ją Baladino. Ten usprawni ci jetpacka tak, że będziesz mógł już dostać się do hotelu. Zabij strażników pilnujących mostu, dostań się na tyły kasyna, przeleć nad rzeką na drugą stronę i wejdź ścieżką na górę. Hotelowy nie będzie chciał cię wpuścić – zabij go i zabierz mu klucz. Na miejscu poszukaj Johnny'ego Rocketa. Jest przy basenie – pójdź za nim kiedy o to poprosi. On też nie będzie mógł zabrać cię na CX, ale właściciel sklepu z upominkami jest tą osobą, która może. Dostaniesz pierścień, który będzie dowodem na to, że należysz do wrogów Ciemnego Mnicha. Wracaj więc na rodzinną wyspę, idź do sklepu i pokaż właścicielowi pierścień oraz kup Memory Reviewer. Spotkasz się z innymi rebeliantami, którzy wyślą cię z misją na Wyspę Francosa. Dostaniesz od nich spluwę laserową. Udaj się na Wyspę Uroczystości (Island of Celebration). Wejdź na górę. Obok budynku jest szczyt wulkanu, na jetpacku przeleć nad lawą i zejdź po drabinie. Z zaklęciem ochronnym przeleć do kryształów i oderżnij kawałek przy pomocy kilofa. Zaraz po tym wracaj. Teraz twój gun powinien być już załadowany na maxa. Nadchodzi czas kopania tyłków.



Idź do windy na Wyspie Francosa. Przeskocz nad płotem i przygotuj spluwę. Idź na zachód (tam gdzie jeszcze nie byłeś) i wejdź do korytarza. Zabij strażników i strzel w wyłączniki tak, aby od lewej strony były: góra, dół, góra, dół. Dostaniesz się do portu. Szybko przeleć do katamaranu i popłyń do windy. Kiedy tam dotrzesz, znajdziesz się na malutkiej wyspie z ogromnym, czterorękim gorylem. Nic tylko save'ować i grzać w niego ile się da. Kiedy go załatwisz (khe, khe), zabierz klucz. Windą zjedź na dół, zabij naukowca i używając discreet mode rzuć kulą w duży, czerwony przycisk. Pobiegnij do kopalni z prawej strony, przejdź ją i zbierz wszystkie klejnoty. Możesz też znaleźć pewną przydatną rękawicę oraz fragment klucza. Teraz wyjdź z kopalni i poszukaj innej jaskini – jest w niej koleś, który poprosi cię o żarcie. Przyrządzą ci je myszoludzie, których znajdziesz dalej. W zamian dostaniesz od gościa klucz do kaplicy Mnicha. W niej znajdziesz faceta z dwoma chłopcami. dowiesz się, że aby porozmawiać z przewoźnikiem, musisz najpierw odnaleźć pewną pannę, która nauczy cię jego pieśni. Trzeba ją więc odszukać, nauczyć się piosenki i przywołać przewoźnika. Wystarczy jeszcze dać mu 4 klejnoty, a zabierze cię na Mosquiettes Island. Na wyspie weź klejnot i porozmawiaj z pierwszym miejscowym, który zabierze cię do królowej. Trzeba pokazać jej pierścień, w zamian za co obieca pomoc, o ile pomyślnie przejdziesz test. Na arenie







ADVENTURE

TWINSEN'S ODYSSEY



trzeba porozwalać metalowe kule – pod jedną będzie klucz (można też znaleźć broń). Niestety, przez głupi test zabrakło czasu na rozmowę z królową, ponieważ właśnie rozpoczął się atak Imperium. Trzeba łazić i wybijać wszystkich wrogich żołnierzy – niestety królowa została porwana. Czas więc wracać na Wulkaniczną Wyspę. Po drodze z wyspy natkniesz się na dziurę, którą można wyjść. Potem wystarczy przejść most i zgarnąć kolejny kawałek klucza. Latającego stwora można załatwić tylko przy użyciu rękawicy, którą znalazłeś w kopalni – wystarczy odrzucać w niego ogniste kule. Kiedy już padnie, opłać gościa, żeby zawiózł cię na Wulkaniczną Wyspę. Po przeszukaniu pewnej



jaskini na wyspie okaże się, że królowej tam nie ma – została zabrana do Firmy Budowlanej na głównej wyspie.

Udaj się tam, wejdź do budynku przez główne wejście i (jeśli potrzebujesz kasy) załatw menadżera, następnie przesuń na bok statuę. Będzie tam 150 zlitos, które w dodatku zawsze się odnawiają. Wracaj do kopalni z klejnotami znajdującej się niedaleko Firmy Budowlanej. Skorzystaj z pasa transmisyjnego, zabij robotnika pakującego skrzynie i właduj się do jednej z nich. Nie zapomnij jednak, żeby obie dźwignie zostały przełączone na górę – inaczej zostaniesz zamknięty na dobre. W baraku, po skrzyniach przejdź do drabiny i dalej na dach. Stamtąd możesz przeskoczyć na drugi budynek i wylądować w celi więziennej. Królowa da ci klucz do podziemnego przejścia. Znajduje się ono w sali tronowej na Wyspie Mosquiette – tron jest na kluczyk! Niestety, kiedy dotrzesz na miejsce okaże się, że oczekuje cię niemiła niespodzianka – dwóch oprychów plus goblin. Standardowo – zaklęcie ochronne, save'owanie i dużo śmierci. Po pokonaniu frajerów skorzystaj z przejścia. Wyspa CX. Wreszcie. Trzeba się trochę pokręcić, wejść na górę, dostać do centrum i zarżnąć cesarza. Skubany wcisnął jednak przycisk, który spowodował, że księżyc obrał kurs na planetę. Nie pozostaje nic innego, tylko wypadać stąd (po drodze zabierając miecz cesarza).

Wyspa Francosa. W wiosce wszyscy szukają fragmentu klucza. Wybierz się na poszukiwania pewnej dziury umiejscowionej niedaleko domu, o którym mówił pies. Rozejrzyj się po okolicy – niedaleko Burgermaster's, z prawej strony w małej skrytce jest klucz. Wróć do domu gościa i otwórz zamknięty schowek. W środku znajdziesz notatkę, która pomoże ci odnaleźć miejsce zakopania fragmentu. Tak więc stań przy drzewie, skieruj się w stronę bazaru (tam gdzie kupiłeś kilof), przejdź w tryb sportowy i przebiegnij jakieś 5–7 kroków aż znajdziesz się na trawie. Odwróć się i użyj kilofa. Będziesz stał na małym płachetku trawy, twarzą do jakiegoś drzewa i kamienia. Tutaj znajdziesz kolejny fragment.

Ostatni kawałek musi znajdować się w posiadłości cesarza. Udaj się więc tam i załatw strażników mieczem. Jeden z nich będzie miał klucz, który pozwoli ci wejść do środka. Tam weź klucz ze skrzyni i idź do drzwi na górze w prawym rogu ekranu. Idź przed siebie jak długo się da, potem na samą górę w lewo, aż do momentu, kiedy zobaczysz trzech małych gości przed podwójnymi drzwiami. Zdobądź klucz, właź do środka i przedrzyj się do statui. Ta ożyje wypuszczając na światło dzienne nieprzyjemnie wyglądającego stwora. Wystarczy zmasakrować go za pomocą miecza w trybie agresywnym. No, wreszcie mamy wszystkie cztery kawałki klucza i naprawdę niezłe fireball. Czas więc zaatakować Świątynię Ciemnego Mnicha mieszczącą się na Wyspie Uroczystości. Świątynia jest w środku góry – wystarczy wsadzić klucz i tatatatatatata... nasz ulubieniec z części pierwszej jest z nami znowu. To Funfrock był Ciemnym Mnichem, który wrócił z grobu czy coś takiego. Czas więc odesłać go tam z powrotem.

Idź tam, gdzie podniosły się słupy, skacz z jednego na drugi, potem na książkę, ramię i prosto do jaskini. Zobaczysz schwytanych czarodziejów. Monitory wyłącz w kolejności: 2, 1, 4, 3. Teraz przesuń dźwignię a wszyscy zostaną uwolnieni. Z wdzięczności wywalą w bramie dziurę, która pozwoli ci kontynuować pościg. Spotkasz FunFrocka i rozpocznie się pościg. Jest dosyć prosty i w momencie, kiedy już gościa dorwiesz – wrzucaj zaklęcie ochronne – spróbuj rozwalić drania, zanim opuści dzieci, ale nawet jak się nie uda, to trudno. Kiedy już prawdziwy FunFrock (ten, który nie świeci na czerwono) i cała reszta nie będą żyli, podejdź do dzieci i obejrzyj sobie outro jednej z milszych gier ostatnich miesięcy.

Banana Split

Adeline/EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: -⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 48
OCENA: 9/10





W niezapomnianym „Rejsie" Marka Piwowskiego, inżynier Mamoń grany przez nieodżałowanego Zdzisława Maklakiewicza wygłosił ponadczasową, jak się okazuje, sentencję, w której zaznaczył, że lubi tylko te piosenki, które już zna, więc nie może mu się podobać melodia, którą słyszy pierwszy raz w życiu. TALON SOFT na padole strategiczno–komputerowym w pełni dostosował się do Mamoniowej maksymy i zamiast ryzykować niesprawdzonymi nowościami, zaproponował siódmy tytuł cyklu BATTLEGROUND – tym razem BULL RUN. Pozostaje kwestia, czy stare szlagiery tych „artystów" podobały nam się aż tak bardzo.

BATTLEGROUND 7 BULL RUN

BÓL RAN

Prezydent Lincoln (nie mylić z Clintonem) miał niesamowitego pecha do dowódców swej armii, którzy nie potrafili przeprowadzić ofensywy na Południe. W lipcu 1861 roku armie spotkały się pod miastem Manassas (Bull Run), gdzie doszło do trochę przypadkowej bitwy. Trzynaście miesięcy później sprowadzony specjalnie gen. John Pope przedsięwziął wreszcie ofensywę, która miała być przełomem w całej wojnie i ponownie starł się w tej okolicy z rebeliantami. Bitwa przeszła do historii, jako pierwsza poważna, jak również najkrwawsza, ale bynajmniej nie dlatego, że zakres przedsięwziętych działań był tak znaczny. Również nie dlatego, że starły się szczególnie potężne armie by trwać w śmiertelnym uścisku przez wiele tygodni. Bull Run po prostu stał się antyprzykładem dowodzenia i sztuki wojennej. Szczególnie po stronie Unii dały się zauważyć nieodgadnione akty autodestrukcji i braku szacunku dla życia żołnierzy. Jak inaczej wytłumaczyć przedsiębranie ataków wprost na linie uzbrojonego w broń palną (w tym artylerię)



przeciwnika? Wojna secesyjna obfitowała w epizody, które odnotowano jako niezbyt chwalebne w dziejach oręża, za to liczba zarżniętych i okaleczonych budzi szacunek wśród największych speców od militariów. Po amerykańsku, jednym słowem, wszystko się odbywało – dużo huku, z przytupem i rozmachem. A to, że sztuka walki została sprowadzona do poziomu barbarzyńskiej głupoty lub co najwyżej wandalizmu świadczy tylko o tym, że historia lubi się powtarzać i dzisiaj sztuka wojenna znów jest postrzegana w kategoriach barbarzyńskich. I bardzo dobrze.

Wskutek strat poniesionych przez obie strony pod BULL RUN wojna secesyjna wydłużyła się przynajmniej o pół roku – tyle czasu zyskali słabsi wówczas Konfederaci. Zanim uzupełniono ubytki w ludziach i przystąpiono do dalszych działań, generał Lee odpoczął i poczuł się na tyle pewnie, że wyruszył na Waszyngton. Przełomowa okazała się dopiero bitwa pod Gettysburgiem, którą na szczęście już w serii wydano i nie będzie ona tematem kolejnego odcinka...

ZWIĘDŁY BYK

BULL RUN obejmuje oba epizody bitewne plus oczywiście ponad dwadzieścia dodatkowych scenariuszy włącznie z fikcyjnymi. W zasadzie określenie „battleground" odnośnie gry, wyczerpuje całą zawartość merytorycznych wiadomości. Niczego zaskakującego nie zaobserwowałem, może poza tym, że w NAPOLEON IN RUSSIA było wyraźniej widać jednostki. Nie ma sensu powtarzać w koło Macieju, że twórcy trzymają się jak pijany kierownicy, zaprojektowanych niegdyś ośmiofazowych tur wariantywnych z sekwencjami dla obu stron, zupełnie tak, jakby zegarmistrzowską precyzją przy konstruowaniu etapów ruchu chcieli dogonić konwencję czasu rzeczywistego. Funkcjonowanie gry, system przemieszczania oddziałów i nieszczęsny interfejs (kombinacja Ctrl, Alt, prawy przycisk myszy przy posunięciu) wymagają cierpliwości skazańca, pilnikiem do paznokci przepiłowującego kraty w oknach. Autonomia produktu pt. BULL RUN sprowadza się więc do nazwy, planszy intro



i opakowania. Jeśli chodzi o zawartość, to cały schemat działań, wygląd jednostek, a także mapy zostały żywcem przeniesione z poprzednich tytułów i ich inwencję można porównać do procesu odświeżania skarpet, bez używania wody. Mnóstwo okienek, trybów ukazywania mapy, z których ani jeden nie jest dostatecznie użyteczny i wreszcie nieciekawe przedstawienie ekspresji bitwy (strat, eksplozji itp.) mogłyby urajcować najwyżej brydżystów.

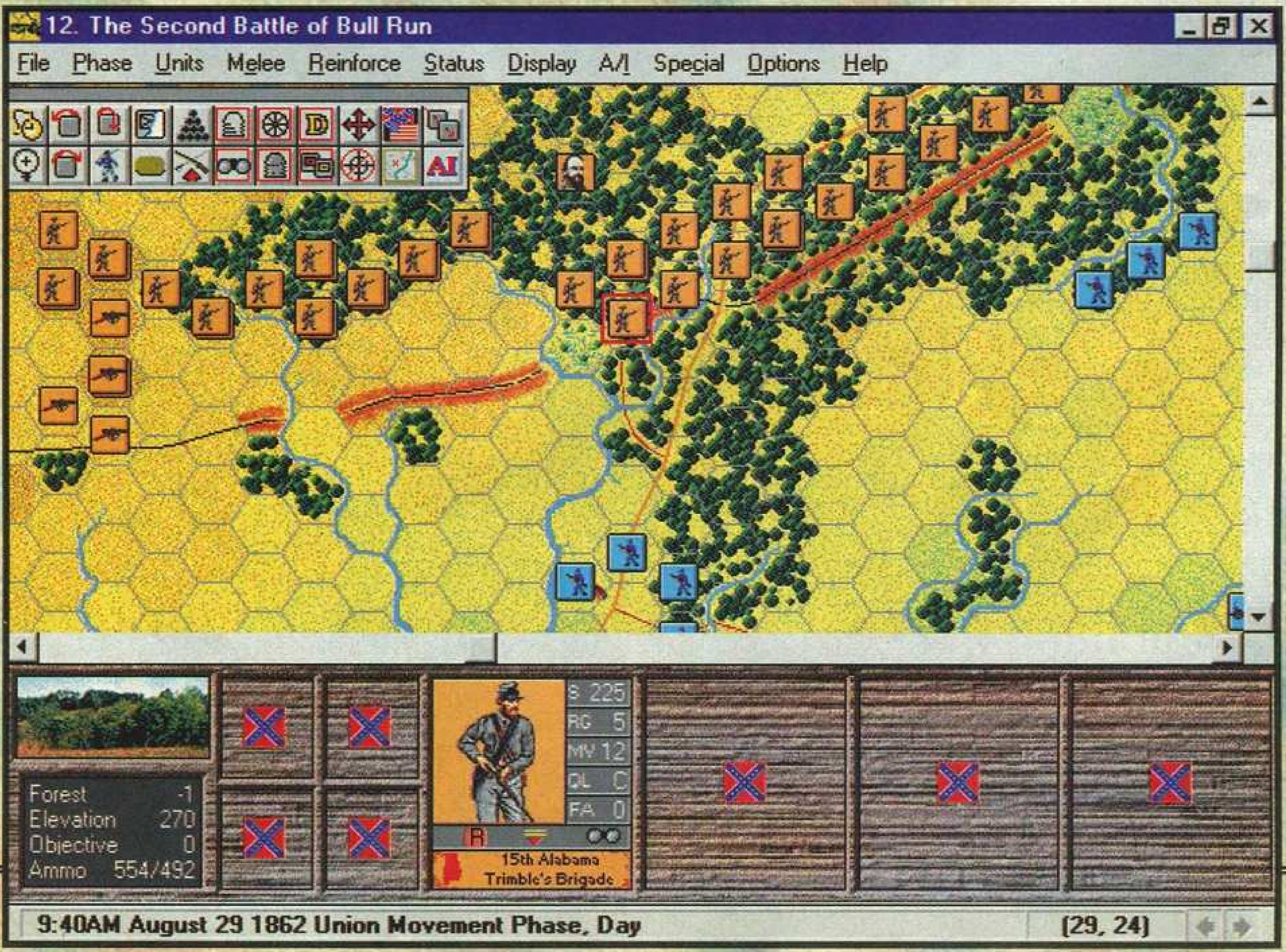
W zamyśle twórców, BULL RUN zapewne miał być kolejnym teatrem zmagań w aurze lubianej i sprawdzonej (czytaj: sprzedającej się). W tym chytrym projekcie nie przewidziano tylko, co z tymi, którym poprzednie odcinki nie wycisnęły łez (czytaj: kasy). Myślę, że nawet większość zwolenników ma prawo mieć dosyć, bo ileż można młócić w to samo, tak samo i jeszcze raz. Przedsięwzięcie zdaje się zostało obliczone jako średniodochodowe przy minimalnych kosztach i miejmy nadzieję, że więcej nie będziemy uczestniczyć w tego typu praktykach budżetowych.

Decybeliusz

Talon Soft/Empire

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: –PC
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/WIN 3.1 Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

OCENA: 3/10









CLASH

Polskie gry komputerowe to rzadkość. Wśród nich gry strategiczne to jeszcze większa rzadkość. Nic więc dziwnego, że do każdego krajowego produktu podchodzi się często z pewną dozą pobłażania, patrząc przez palce na błędy i niedociągnięcia, aby tylko nie urazić rodaków. Całe szczęście, że do tej grupy nie należy CLASH. Gra autorstwa znanej już z LWA LEONA (opis w SS'42) firmy LERYX LONGSOFT może z powodzeniem konkurować z bieżącymi przebojami. CLASH jest bowiem pełnowartościową i pełnowymiarową grą strategiczną, która może nie podbije serc milionów Amerykanów (a są już plany wydania jej na Zachodzie!), ale sukces na naszym rynku ma w zasięgu ręki.

CLASH jest grą strategiczną rozgrywającą się w realiach świata fantasy. Rozgrywka toczy się w trzech różnych krainach o odmiennym ukształtowaniu terenu i w różnych porach roku: lecie, jesieni i zimie. Twoje zadanie jest proste: jako król jednej z wielu prowincji Karhanu masz za zadanie podbić cały kontynent. Wokół tego jasno postawionego celu obracają się dwie kampanie oraz dwadzieścia pojedynczych misji, jakie masz w grze do wyboru. W misjach może walczyć do pięciu graczy naraz, można wybrać też przeciwników sterowanych przez komputer, regulując wysokość ich inteligencji. Gra toczy się w turach, podczas których gracze kolejno wykonują swoje posunięcia.

Sterowanie oparte jest na systemie ikon, rozwijanego menu i okien. Obszarem działania graczy jest kontynent o wymiarze 200x200 lokacji, co odpowiada ok. 30 ekranom gry w poziomie i pionie. Ponadto gracz może wybrać mapę, na której toczy się akcja rozgrywki (ponad 30 terenów w 3 różnych sceneriach). Do obsługi wystarczy mysz. Wszelkie przyciski na ekranie ilustrowane są przejrzystymi rysunkami, ponadto można uzyskać podpowiedź wciskając prawy klawisz myszy.



CLASH ogólnym przebiegiem rozgrywki mieści się gdzieś w połowie drogi między tak uznanymi grami, jak HEROES OF MIGHT AND MAGIC i WARLORDS – jest strategią etapową, mimo że w ostatnim okresie triumfy odnoszą przede wszystkim strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym, oferujące graczom szybszą zabawę. Rozgrywka etapowa natomiast, w odróżnieniu od real–time, daje czas do namysłu, pozwala na bardziej precyzyjną manipulację posiadanymi jednostkami i zasobami. Jak zresztą widać, gry etapowe wciąż trzymają się mocno, o czym świadczy ostatnio szum, jaki wszczęto wokół nowego WARLORDS 3. Tak więc CLASH pod tym względem wcale nie stoi na straconej pozycji.

Rozgrywka w CLASH toczy się na trzech pokrywających się płaszczyznach: militarnej, ekonomicznej i politycznej. Do zadań gracza należy więc przemieszczanie oddziałów, rozgrywanie bitew i oblężeń, zarządzanie własnym zamkiem (wystawianie wojska, zbieranie podatków), wreszcie machinacje dyplomatyczne. Do tego dochodzi jeszcze konieczność rozbudowy własnego królestwa o nowe zamki, strażnice, drogi i mosty. Wraz z rozwojem technologicznym gracz otrzymuje możliwość wystawiania nowych, bardziej zaawansowanych oddziałów.

Ciekawie rozwiązane jest operowanie oddziałami. Wreszcie ktoś wpadł na to, że piechurzy męczą się podczas marszu! Dlatego też przemieszczanie oddziału ma swoją cenę w postaci punktów zmęczenia. Wycieńczone oddziały muszą odpoczywać, a jeśli będziesz wymagał od nich kolejnych działań, mogą się nawet zbuntować! Tego rodzaju miłe drobiazgi cieszą i świadczą o tym, że autorzy gry dbali o realizm działań. Bardziej doświadczeni gracze z pewnością docenią takie perełki.

Grafika prezentuje się bardzo ciekawie, chociaż nierówno. Wspaniałe są przede wszystkim drzewa (prawie jak z SETTLERS 2), lecz blado na ich tle wypadają brzegi jezior i drogi. Można zauważyć w grafice pewne fascynacje serią WARCRAFT, wystarczy przyjrzeć się przekrzywionym sylwetkom zamków. Ich wnętrza z kolei luźno nawiązują do drugiego źródła natchnienia autorów – HEROES OF MIGHT AND MAGIC. Ciekawym pomysłem są odgrywane animowane scenki przy poszczególnych czynnościach, zwłaszcza ten maszerujący oddział z genialnie poruszającym się szkieletem! To powala na podłogę – dla mnie, w tej grze kościotrupy rządzą!

CLASH nie stanie się polską strategią wszech czasów, lecz sympatyków nie powinno mu zabraknąć. Mam nadzieję, że będzie on wyzwaniem dla innych polskich firm produkujących gry, zachęcającym do produkcji także gier strategicznych. Niepotrzebne są tu bowiem zaawansowane animacje, light–sourcing, cieniowanie Gourauda czy inne programistyczne wygibasy. Wystarczy paru trzeźwo myślących ludzi z pomysłem – a może w tym właśnie leży cała trudność?

Pejotl

Leryx-Longsoft

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS S.A. CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – PAŹDZIERNIK
PC DOS Min. Pentium 75, 16 MB RAM

DEMO: CD 50

OCENA: 7/10





DRAGON DICE

DRAGON DICE to najpopularniejszy na świecie system kościany, wydany przez dobrze zapewne znaną wszystkim miłośnikom RPG firmę TSR. Jego akcja toczy się w świecie fantasy, zamieszkanym przez, no oczywiście, smoki oraz rasy elfów, goblinów i krasnoludów. Jak można się domyślić, nie pałają one do siebie wielką miłością i ciągle toczą wojny o panowanie nad światem. W tej magicznej krainie o losach bitew decyduje nie tylko siła oręża, ale również potęga czarodziejów, a w przypadku wyrównanych sił szalę często przeważa przywołanie ognistego gada.

Podobnie jak w systemach karcianych, również w „kościankach" wprowadzona została zasada podziału kości na powszechne, unikalne i rzadkie. Kości powszechne reprezentują zwykłych żołnierzy i stanowią trzon armii, natomiast do tych ostatnich należą potężne potwory oraz weterani mogący przesądzić o losach starcia. Gra jest naprawdę fascynująca i, tak jak z karciankami, można się w niej pogrążyć bez opamiętania.

Jak już pewnie zdążyliście się domyślić, pojawiła się komputerowa wersja tej znakomitej gry. Jest ona dokładnym odwzorowaniem pojedynków toczonych przy użyciu prawdziwych kości i umożliwia tym samym zarówno naukę gry, jak i doskonalenie starych oraz opracowywanie nowych strategii. Ciekawe, czy firmie INTERPLAY uda się powtórzyć sukces, jaki odniósł komputerowy MAGIC: THE GATHERING (opis: SS'45).

CZYM TO SIĘ JE

Trzon armii stanowią różnej wielkości sześciościenne kości, reprezentujące żołnierzy określonej rasy. Te większe przedstawiają weteranów oraz generałów, a więc wojowników lepiej wyszkolonych i mających więcej punktów życia. Najmniejsze reprezentują zwykłych żołnierzy, szeregowe mięso armatnie o tylko jednym punkcie życia. Oprócz nich występują również dwunastościenne kości przedstawiające smoki oraz ośmiościenne kości potworów (dostępne tylko w rozszerzeniach). Na każdej ze ścianek znajdują się ikonki reprezentujące możliwości jednostki. Oczywiście każda posiada inny zestaw ikonek, stąd liczba potencjalnych armii jest bardzo duża, co podnosi atrakcyjność DD.

JAK TO SIĘ JE

Na początku każdy z graczy tworzy ze swoich jednostek trzy armie. Jedną umieszcza na swoim terytorium (armia obronna), drugą w obszarze przygranicznym (zaczepna), a trzecią na terenie przeciwnika (grabieżcza). Następnie gracze rzucają kostkami reprezentującymi armie grabieżcze i ten, u kogo wypadnie więcej ikon ruchu, zaczyna grę oraz ustala typ terenu pogranicznego. Daje to dużą przewagę, gdyż tereny mają wpływ na rzuty, np. goblinom dużo łatwiej chodzi się po bagnach, więc ich armie przebywające na terenie tego typu podwajają wyrzucone punkty ruchu. Poza tym każdy rodzaj terenu daje inne możliwości ataku, np. na bagnach dominuje walka wręcz, a wybrzeże umożliwia dłuższe strzelanie. Ponadto na każdym terenie znajduje się budowla dająca bonusy armii, która ją zdobędzie, np. świątynia uniemożliwia rzucanie na gracza czarnych czarów. Celem jest zdobycie dwóch budowli i ten, który pierwszy to osiągnie, natychmiast wygrywa bitwę.



KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE

Nie da się ukryć, że udany rzut kośćmi jest najważniejszym elementem całej gry. Ze względu na dużą liczbę możliwych rezultatów, gra ma charakter o wiele bardziej losowy, niż można by przypuszczać. Czasami zdarza się, że jeden szczęśliwy rzut zadecyduje o losach całej bitwy, ale bywa i tak, że stracimy wszelkie szanse na zwycięstwo przez jedno pechowe „turlnięcie". Oczywiście, odpowiednie ułożenie armii znacznie zmniejsza element losowości, ale i tak jest on dużo większy niż w innych znanych mi strategiach.



SMACZNEGO

Komputerowa wersja DRAGON DICE na pewno jest wspaniałym prezentem dla wszystkich miłośników tej gry. Na szczęście pomyślano również o tych, którzy do tej pory nie zetknęli się z DD. Do programu dołączona jest dokładna instrukcja oraz zasady gry wraz z wyjaśniającymi trudniejsze zagadnienia przykładami. Reguły DD są stosunkowo proste i wystarczy kilka rozgrywek, by zostać „kościanym generałem".

Zaletą jest możliwość rozgrywania pojedynków zarówno z komputerem, jak i z żywymi przeciwnikami. Dostępna jest opcja gry przez modem (w tym tzw. null modem, czyli komputery połączone zwykłym kablem) oraz po sieci. Kolejnym plusem jest łatwy w obsłudze edytor pozwalający stworzyć wymarzoną od dawna armię i przetestować jej skuteczność w walce z hordami przeciwnika. Dzięki takiemu rozwiązaniu można uniknąć zbędnych wydatków, gdy okaże się, że ułożona przez nas armia nie jest skuteczna i wymaga przeprojektowania.

Jeśli chodzi o minusy, najpoważniejszym jest brak kości występujących w rozszerzeniach do wersji podstawowej. Co prawda prace nad dołączeniem tych zestawów już trwają, ale jak na razie grać można tylko „podstawką". Drugi zarzut dotyczy komunikatów o działaniach przeciwnika – są one wyświetlane zbyt szybko i często nie nadąża się z przeczytaniem wszystkich. Później trzeba ręcznie sprawdzać, jakie szkody wyrządziły armie wroga, co jest czasochłonne i męczące.

Muszę również zaznaczyć, że gra kierowana jest przede wszystkim do wielbicieli kościanej DD i do graczy młodszych. Miłośnicy gier w stylu HARPOON, PANZER GENERAL czy nawet C&C mogą poczuć się rozczarowani tym produktem i raczej nie przyznają mu oceny wyższej od przeciętnej.

W sumie komputerowy DRAGON DICE jest produktem udanym, zachowującym wszystkie zalety oryginału i wciągającym na długie godziny. Pamiętajcie jednak, że prawdziwy smak zwycięstwa można poznać tylko wygrywając z żywym przeciwnikiem, gdyż nic nie zastąpi emocji towarzyszących każdemu rzutowi prawdziwymi kośćmi i widoku zaciętej twarzy rywala.

Udanego ciur..., ooops, turlania!

C(w)alineczka

Interplay

DYSTRYBUTOR PC – CD Projekt CENA: –⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10







MUDy już od lat cieszą się olbrzymią popularnością w Internetowym światku. Dla jednych są one wspaniałą rozrywką, a dla innych plagą zapychającą sieć. W Polsce, gdzie dostęp do Internetu oferują jedynie niektóre szkoły i uczelnie (bo kogo stać na prywatne konto i opłatę astronomicznych rachunków za telefon?), MUDowcy są społecznością niezbyt liczną, ale za to niezwykle prężną. W chwili obecnej funkcjonuje już kilkanaście polskich MUDów i ciągle przybywają nowe! Wszystkich szerzej zainteresowanych MUDami odsyłam do artykułów Aloha! Internet! w SS'35 i SS'37.

Jedyną wadą MUDów (dla niektórych zaletą) jest zupełny brak grafiki. Tak, tak! Cała rozgrywka toczy się w trybie tekstowym, tak aby nie obciążać dodatkowo sieci. Jednak ostatnio i ta bariera została przełamana, a stało się to za sprawą 3DO i jej najnowszego produktu zatytułowanego MERIDIAN 59.

M59 jest w pełni trójwymiarowym MUDem! Jeśli chodzi o szatę graficzną to oczywiście odstaje od przeciętnego poziomu prezentowanego w „zwyczajnych" grach, ale wcale nie tak bardzo, jak można by się spodziewać. Co prawda postacie i budynki są trochę szarpane, ale przecież początki zawsze są trudne. Poza tym legendarny już WOLFENSTEIN 3D wyglądał znacznie gorzej, a obecnie doomklony są jednym z najpopularniejszych gatunków gier.

Akcja gry toczy się w fantastycznym świecie o nazwie, a jakże, Meridian. Jak na razie nie jest on tak rozległy, jak te w tekstowych MUDach, ale w końcu istnieje od niedawna, a poza tym rozrasta się w naprawdę błyskawicznym tempie. W odróżnieniu od innych MUDów w M59 nie ma ścisłego podziału na klasy postaci i w związku z tym nie istnieją gildie magów, rycerzy... Zamiast tego gracze mogą tworzyć własne gildie, stowarzyszenia, a nawet zakony. Jak na razie istnieje ich kilkadziesiąt i cały czas powstają nowe. Każdy na pewno znajdzie coś dla siebie.

Bardzo ciekawie rozwiązano w M59 tworzenie postaci. W odróżnieniu od klasycznych MUDów, nie wybiera się klasy postaci, lecz samemu modyfikuje cechy bohaterów. Każdy heros opisany jest 10 cechami: 3 podstawowymi i 7 uzupełniającymi. Do podstawowych należą: Health, Mana i Vigor. Natomiast cechy uzupełniające to: Might, Intellect, Stamina, Agility, Mysticism, Aim oraz

MERIDIAN 59

Karma. Zarówno Intellect jak i Mysticism wpływają na szybkość, z jaką postać uczy się nowych zaklęć, ale od pierwszej zależy również doskonalenie umiejętności, a druga wpływa na odzyskiwanie punktów Mana. Stamina określa wytrzymałość bohatera i współdziała z cechą Vigor. Otóż, jeśli postać posiada niską wartość tej cechy to szybko się męczy i wolno wraca do pełni sił. Z kolei jeśli cecha Vigor bardzo się obniży, to postacie o wyższej wytrzymałości będą mniej odczuwały skutki zmęczenia. Ostatniej cechy – Karma – nie wybiera się, jest ona określana przez czyny bohatera i symbolizuje jego charakter: zły, dobry lub neutralny. Jednak na ustaleniu poziomu cech tworzenie postaci się nie kończy. Kolejnym krokiem jest wybór początkowych umiejętności oraz czarów, a także określenie wyglądu bohatera. Można nawet wpisać krótką historię jego życia, określić światopogląd czy wyznawane zasady. Te ostatnie informacje są przydatne dla innych graczy, którzy na ich podstawie mogą uzyskać pełniejszy obraz twojego herosa. Tak szczegółowy, a zarazem swobodny sposób tworzenia postaci pozwala wykreować bohatera, który w pełni będzie odpowiadał wizji gracza.



Tak jak pozostałe MUDy, MERIDIAN 59 niesamowicie wciąga. Zaangażowanie graczy najlepiej oddaje chyba fakt, iż odbyło się już wiele ślubów!!! Takie rzeczy jak pojedynki w obronie honoru wybranki serca, czy własnego są na porządku dziennym.



Zdarzają się również morderstwa, kradzieże, aczkolwiek o gwałcie jeszcze nie słyszałem, ale wszystko jest pewnie kwestią czasu.





Muszę uczciwie przestrzec wszystkich potencjalnych graczy, że oderwanie się od MUDa jest niezwykle trudne. Ostatnio pojawiły się nawet terminy mudomania i mudoman, gdyż miłośnicy tego gatunku gier potrafią po kilkanaście godzin bez przerwy siedzieć przed komputerem. Na niektórych uczelniach i szkołach wprowadzono nawet zakazy gry w MUDy, gdyż zbytnio obciążało to sieć. Poza tym nie można było dopchać się do terminala, aby chociażby sprawdzić pocztę, gdyż wszystkie były non–stop zajęte.

MERIDIAN ma dwie poważne wady, przynajmniej jeśli chodzi o polskich graczy. Po pierwsze, trzeba płacić za konto, nie mówiąc już o karcie kredytowej potrzebnej do jego założenia. Po drugie, połączenia z USA są koszmarnie wolne i opóźnienia (w Internetowym światku nazywane LAGami) sięgają czasami kilku minut. Jak się możecie domyślić, gra w takich warunkach mija się z celem i pozostaje jedynie czekać na powstanie lokalnego serwera lub rewolucję Internetową w Polsce. Niestety i na jedno, i na drugie zapewne przyjdzie nam długo poczekać, a na razie trzeba zadowolić się starymi, dobrymi, tekstowymi MUDami.

C(w)alineczka



MERIDIAN 59 jest bezpłatnie dołączany do wielu innych gier, a poza tym można go za darmo ściągnąć z Internetu: www.3do.com/meridian.

3DO

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE | CENA: –⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 | Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 48

OCENA: 7/10







HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2
PRICE OF LOYALTY

Lord Delanov obudził się na piaszczystym brzegu. Z ostatniej nocy pamiętał jedynie walkę z rozszalałym morzem i moment, kiedy statek rozbił się o skały. Głowa bolała go jak nigdy dotąd. Dziwne. Myślał, że w obecnym wcieleniu nigdy nie będzie go bolała. A jednak łupało go w skroniach. I to strasznie. Nic jednak nie zmieniło faktu, że musiał wyruszać na poszukiwanie jakiegoś zamku. Bez porządnej siedziby nikt nie uwierzy, że jest potężnym Nekromantą. Niestety, okolica różniła się znacznie od krainy, w której mieszkał. Już z daleka zauważył intrygującą, magiczną barierę. No, no – pomyślał – chyba znajdę tutaj wiele nowych, intrygujących rzeczy.

Gracze nie zdążyli nacieszyć się jeszcze podstawową wersją HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (opis w SS'48), a już pokazał się dodatek do tego przeboju, zatytułowany THE PRICE OF LOYALTY. Na pewno każdy domyśla się, że znajdują się w nim nowe i ciekawe scenariusze. Ale to nie wszystko.



Zwolennicy rozgrywania dłuższych przygód będą mogli zmierzyć się z przeciwnikami w czterech zupełnie nowych kampaniach, w których każdy znajdzie dla siebie coś miłego. Zadowoleni powinni być zarówno zwolennicy podróży morskich, jak i miłośnicy buszowania po wielkich kontynentach, amatorzy rozwiązań siłowych, ale także osoby lubiące trochę pogłówkować.

W niektórych scenariuszach musimy wykazać się nie lada umiejętnościami. Czasami budzimy się na brzegu kamienistej plaży i jedyne co mamy, to garstka wiernych żołnierzy u boku. Innym razem nie możemy być pewni zwycięstwa, posiadając nawet pięć zamków, ponieważ nasi przeciwnicy nie należą do słabeuszy. Szczególnie przypadł mi do gustu scenariusz, w którym podążamy tropem uwięzionego bohatera, kierując się wiadomościami wysyłanymi przez niego w butelkach.

W THE PRICE OF LOYALTY zachowany został klimat, który znamy z wersji podstawowej. Jeżeli zaś chodzi o szczegóły... Pojawiły się nowe artefakty, budowle i bohaterowie. W czasie rozgrywki można np. włamać się do więzienia, licząc na to, że trzymani w nim nieszczęśnicy chętnie się do nas przyłączą. Można werbować do swoich szeregów stwory ognia, wody, ziemi i powietrza. Niektóre tereny zabezpieczone są magicznymi barierami, które znikają, kiedy podamy odpowiednie hasło.

Dopracowano także oprawę graficzną i muzyczną gry. Słychać śpiew ptaszków, piski wiewiórek, szum liści w lesie, a zamki rzucają cień. Od czasu do czasu można natknąć się na tabliczki ze stosownymi napisami, np. „uwaga na piratów". Szkoda tylko, że w dalszym ciągu nie usunięto kilku niedociągnięć, między innymi tego, że nasze jednostki w ogóle nie potrzebują pokarmu ani żołdu, a kobiety czasami sportretowane są jako siwobrodzi magowie na koniach. Te szczegóły nie zmieniają jednak faktu, że miłośnicy HOMM2 otrzymali wspaniały prezent na osłodzenie początku roku szkolnego.

Krupik

New World Computing
DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: -,⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 8/10

Budowle w zamku:

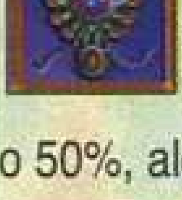

Ołtarz w zamku Nekromanty, zwiększa umiejętność nekromancji o 10%. Uwaga! Procenty te sumują się, tzn. dwa ołtarze dają +20%.

Artefakty:


Arm of Martyr – moc czarów +3, ale otrzymujesz ujemny modyfikator do morale (tak jakby w armii były martwiaki)


Battle Garb – daje maksymalne szczęście i morale oraz czar Town Portal

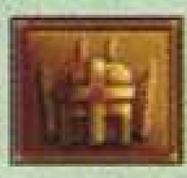

Breastplate of Anduran – obrona +5


Broach of Shielding – redukuje obrażenia od czarów Armageddon i Elemental Storm o 50%, ale zmiejsza moc czarów o dwa


Crystal Ball – dokładne informacje o potworach, bohaterach i zamkach, które znajdują się w pobliżu herosa posiadającego ten przedmiot


Heart of Fire – redukuje obrażenia od „ognistych" czarów o 50%, ale podwaja od „lodowych"


Heart of Ice – redukuje obrażenia od „lodowych" czarów o 50%, ale podwaja od „ognistych"


Helmet of Anduran – moc czarów +5


Holy Hammer – atak +5


Legendary Scepter – wszystkie cechy +2


Masthead – szczęście i morale podczas walki na morzu +1


Spade of Necromancy – zwiększa umiejętność nekromancji


Spell Scroll – można rzucać czar Fireball


Sphere of Negation – uniemożliwia rzucanie czarów w czasie walki

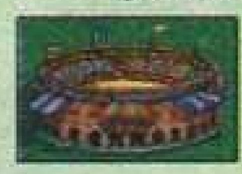

Staff of Wizardry – moc czarów + 5


Sword Breaker – obrona +4, atak +1

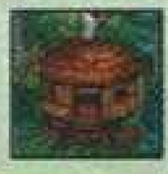

Sword of Anduran – atak +5

Miejsca do odwiedzenia:


Alchemist's Tower – za 250 sztuk złota alchemik zabiera jeden przeklęty artefakt


Arena – zwiększenie wybranej umiejętności

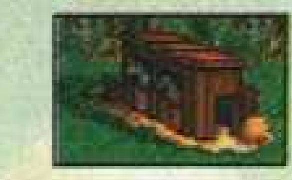

Barriers – magiczne bariery broniące przejścia


Hut of Magi – można obserwować tereny widziane przez Eye of Magi


Jail – tutaj czeka na ciebie uwięziony bohater


Mermaid – morale +1


Sirens – zyskujesz doświadczenie, ale ginie część twojego wojska


Stables – daje więcej punktów ruchu (tylko do końca tygodnia), szkoli kawalerię


Tents – tutaj możesz otrzymać hasło otwierające barierę

Nowe wojska do zwerbowania:


Air Elemental – za 500 sztuk złota


Earth Elemental – za 500 sztuk złota


Fire Elemental – za 500 sztuk złota


Water Elemental – za 500 sztuk złota


Ghost – za 1000 sztuk złota

OUTPOST 2
DIVIDED DESTINY

Pierwszy OUTPOST już z założenia miał zawojować świat. Chwytliwa tematyka podboju kosmosu, zaangażowany konsultant z NASA, rewelacyjne AI komputera i przede wszystkim otwarta architektura gry, do której miano dodawać kolejne elementy, rozbudowując środowisko, w jakim poruszał się gracz. Jak się okazało, góra urodziła mysz. Mimo wielkich ambicji projektantów, gra okazała się nie do grania.

REWOLUCJA...

Drugie podejście do tematu nastąpiło z zupełnie innej strony. SIERRA nie od dziś usiłuje zabłysnąć na rynku gier strategicznych, tyle że jakoś bez większego powodzenia. OUTPOST 2 ma być zapewne receptą na murowany sukces. Klony COMMAND&CONQUER sprzedają się przecież bardzo dobrze. Ci z was, którzy widzieli pierwszą część OUTPOST zapewne będą się dziwić. Ja również, gdyż lata praktyki przyzwyczaiły mnie, że drugie części gier zwykle są rozwinięciami części pierwszych. Jak jednak się okazuje marketing jest ważniejszy od zwietrzałych przyzwyczajeń.

Fabuła OUTPOST 2: DIVIDED DESTINY bierze początek kilka lat po wydarzeniach z pierwszej części. Pierwotna kolonia Eden podzieliła się i powstał nowy obóz zwany Plymouth. W Edenie realizowano projekt przystosowania planety do wymagań ziemskich organizmów. Kolonia Plymouth pozostawała w ostrym konflikcie z Edenem, oprotestowując wszelkie edeńskie posunięcia. Nawet oferta technologicznej pomocy ze strony Edenu została uznana za przejaw arogancji. Konflikt zaognił się...

Grafika OUTPOST 2 nie jest wynikiem ewolucji. Została całkowicie wymieniona, aby przypominać rysunki typu C&C. Obecnie gra pracuje już w trybie high-color, aczkolwiek wersja 256–cio kolorowa zostanie dołączona z uwagi na posiadaczy słabszych kart graficznych. Niewiarygodnie wzrosła ilość elementów graficznych, jakie mają występować w OUTPOST 2. Sam teren odtwarzany będzie ze zbioru 2000 różnych fragmentów. 50000 klatek animacji wykorzystane zostało przy ponad 80–ciu różnych budowlach, sześćdziesięciu pojazdach i futurystycznym uzbrojeniu.



Poprawiono także interfejs użytkownika, zmieniając hierarchiczne tabelki na proste manipulacje myszą. Obsługa gry jest teraz tak prosta, jak wycelowanie myszą i wciśnięcie jej lewego przycisku. Zmieniono też przebieg rozgrywki. Obecnie gra oparta jest na szeregu misji, w których do wypełnienia są ściśle określone zadania. O ile pierwszy OUTPOST niczego nie wymuszał i stawiał przed graczem tylko jeden cel (wybudowanie statku kosmicznego) to obecnie zadań do wykonania będzie aż w nadmiarze. Przed graczem stoją trzy rodzaje rozgrywki: kampania (Campaign Game), swobodny rozwój (Colony Game) w stylu pierwszego OUTPOST oraz gra wieloosobowa. Ten ostatni sposób rozgrywki dopuszcza uczestnictwo nawet sześciu osób. Grać można przez kabel, modem, sieć LAN lub Internet.







LECZ NIE REWELACJA

OUTPOST 2 to akcja, taka jak w COMMAND&CONQUER, choć być może nieco wolniejsza, to także drobiazgowe zarządzanie zasobami. Wydobywanie surowców, przewożenie ich do hut, stamtąd do fabryk, produkcja i budowa. Mamy tu także rozwój naukowy i konieczność dbania o żywność i mieszkania dla ludzi. Nie jest to więc typowa strategiczna zręcznościówka. Wymaga ona od gracza zagłębienia się w szczegóły zarządzania kolonią i wykonywania setek drobnych czynności.

Oprócz strategii, autorzy OUTPOST postanowili chyba nauczyć graczy posługiwania się myszą. W innych grach, by postawić gdzieś budynek, wystarczy wybrać go z menu i wskazać kawałek wolnego terenu. W OUTPOST nie ma tak łatwo. Najpierw klikasz na specjalnym pojeździe i wskazujesz mu drogę do fabryki (drugie kliknięcie), teraz klikasz na fabrykę, wybierasz rodzaj produkcji, zatwierdzasz (jeszcze trzy kolejne kliknięcia). Czekasz aż ci się wybuduje, znów wchodzisz do fabryki i wskazujesz budynek, który chcesz załadować. Teraz wychodzisz z fabryki i już jest łatwo. Klikasz na pojazd, wskazujesz mu, gdzie ma jechać, a następnie wyładowujesz budynek. Prawda że trywialne? Ja jednak gry, które zmuszają mnie do takiego grzebania w drobiazgach, żegnam krótkim: „Delete mała". Tym niemniej, zawsze znajdzie się grupa graczy, którym to nie tylko nie przeszkadza, lecz których wręcz zachęca do gry. W takim razie zapraszam do zabawy, gdyż OUTPOST 2 jak na grę SIERRY przystało jest produktem solidnym i dopracowanym do perfekcji.

Najnowsze teorie ekonomiczne rodem z Harvardu wyraźnie pokazują, że zwycięża na rynku ten, kto jest w stanie zaproponować jakiś nowy produkt. Przegrywają zaś ci, którzy skupiają się wyłącznie na konkurowaniu w zakresie produktów już istniejących. To właśnie widać od pewnego czasu po strategiach SIERRY – ładne, z doszlifowaną grafiką i niestety absolutnie bez nowych pomysłów. Aż żal ściska.

Pejotl

Sierra On-Line

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –ºº
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/NT 4.0 Min. Pentium 60, 16 MB RAM

DEMO: CD 47
OCENA: 4/10

TOTAL





Jednym z twórców TOTAL ANNIHILATION jest Ron Gilbert, który zasłynął za sprawą MONKEY ISLAND 2. Tak, tak, ten facet niegdyś pracował dla firmy ELECTRONIC ARTS, którą porzucił dla HUMONGOUS, by teraz zająć się bardziej hardcore'owymi produkcjami i wraz z CAVEDOG zrobić właśnie TOLAL ANNIHILATION – grę strategiczną w czasie rzeczywistym, która pozostawia wszystkie C&C–klony daleko w tyle, a to dzięki zastosowaniu engine'u 3D.

Fabuła TOTAL ANNIHILATION jest prosta jak lufa. W odległej przyszłości już od niepamiętnych lat walczą ze sobą dwa potężne mocarstwa – Core i Arm. Długotrwała wojna wyczerpała siły obu stron, jednak żadna z nich nie myśli o rozejmie. Zginęły już miliardy istnień ludzkich, tysiące światów zostało doszczętnie zniszczonych, galaktyczne zasoby surowcowe są na wyczerpaniu. Normalnych ludzi zastąpiły organiczno–cybernetyczne maszyny, których jedynym celem jest walka – na śmierć i życie. W tej wojnie po prostu musi zostać wyłoniony zwycięzca.



Jednak nie fabuła decyduje o miodności tej gry, a zastosowane w niej rozwiązania techniczne. Engine 3D pozwolił na to, by wszystkie jednostki, budynki, a nawet pole bitwy stały się w pełni trójwymiarowe. W efekcie TOTAL ANNIHILATION ma się tak do innych strategii, jak trójwymiarowy QUAKE do płaskich DOOM–klonów. Złożone z polygonów jednostki są doskonale renderowane i animowane niezwykle płynnie. To naprawdę trójwymiarowe modele, a nie sprite'y. Pojazdy kroczą, pływają i czołgają się w dowolnych kierunkach, lufy czołgów obracają się jak po maśle, nóżki robotów migają jak skrzydełka kolibrów, strzelające działka obracają się, a przelatujące ponad nimi samoloty wykonują beczki, śruby i inne akrobacje powietrzne. Gdy się dobrze przyjrzeć, można nawet zobaczyć u mecha uzbrojonego w miotacz ognia malutki, żarzący się punkcik – ognik zapłonowy na końcu broni, złożony z jednego polygonu. Eksplodujące pojazdy rozpadają się na pojedyncze, polygonalne fragmenty. To naprawdę robi niesamowite wrażenie, zwłaszcza że wszystkie te śliczne „zabaweczki" poruszają się w rzeczywiście trójwymiarowym środowisku.

Bitwy rozgrywają się na różnych światach – na lodowych planetach wśród śnieżnych zasp i gór lodowych, w tropikalnych dżunglach, w terenie wulkanicznym z rzekami gorącej lawy, wśród piasków pustyń i ruin zapomnianych miast, na oceanicznych wyspach. Krajobraz jest naprawdę urozmaicony i podnosi atrakcyjność rozgrywki. Został potraktowany jako samodzielna bitmapa, co z jednej strony jest świetnym pociągnięciem, bo teren nie budzi w ten sposób wrażenia czegoś poskładanego z kostek, ale z drugiej strony odbija się to boleśnie na wymogach pamięciowych (16 MB RAM to absolutne minimum). Najważniejszy jest jednak fakt, że: po pierwsze, mapy są olbrzymie (niektóre tylko dla posiadaczy 32 MB RAM) i, po drugie, każda wyróżnia się swoim specyficznym ukształtowaniem terenu, co wymusza zastosowanie odrębnej taktyki. W światach TOTAL ANNIHILATION góry są naprawdę górami, doliny dolinami, a wąwozy wąwozami. Tak więc na jednym miejscu mogą się znaleźć dwie (lub nawet więcej) jednostki, tyle że na różnej wysokości. Trzeci wymiar nie tylko widać, ale ma też on olbrzymi wpływ na prowadzenie walki. Pojazdy z trudem przedzierają się między drzewami, zwalniają gdy pokonują wzniesienie, przyspieszają gdy mają z górki. Swoje nadwątlone jednostki możesz ukryć przed rakietami wroga za wzgórzem lub za zakrętem jakiegoś jaru, gdzie dosięgnąć cię może tylko – uwaga – ogień artyleryjski. Tak, pociski artyleryjskie poruszają się po parabolicznej trajektorii lotu, a więc mogą razić cele ukryte za wzniesieniami, zasłonięte przed ogniem bezpośrednim. Co ciekawe, fizyka niektórych światów oddziałuje na tor lotu pocisków, ograniczając ich zasięg, zaś siła wiatru może znosić pociski tak, że nie dosięgną one celu. Jest to dodatkowe urozmaicenie, które podnosi realizm rozgrywki i każe nam na nowo dostosowywać się do (niby) znanej już sytuacji.





W 50 misjach (po 25 scenariuszy dla Core i Arm, rozgrywanych linearnie w postaci kampanii) TOTAL ANNIHILATION zobaczyć możesz niesamowite zróżnicowanie sprzętu. Jednostek i budowli jest jak lodu – ponad 150 rodzajów, czyli po ok. 75 przypada na każdą ze stron. W dodatku twórcy gry zapewniają, że będą rozprowadzać nowe rodzaje pojazdów za pośrednictwem Internetu, za darmo (www.cavedog.com). Ale i tak jednostki są bardzo różnorodne – lądowe, wodne i podwodne, no i oczywiście powietrzne. Lądowe dzielą się na pojazdy i mechy. Te pierwsze to różne czołgi, pojazdy opancerzone, jeepy itp. Bardzo ciekawie prezentują się mechy, a właściwie KBOTy (Kinetic Bio–Organic Technology) – przeogromne roboty obwieszone najróżniejszymi siejącymi zagładę miotaczami błyskawic i równie śmiercionośnymi rozpylaczami kulek. Rodzajów mechów jest cała masa, oczywiście każdy typ ma inne cechy i wygląd. Szkoda tylko, że jednostki są w grze widziane z góry, z pewnego oddalenia, co w przypadku mechów stanowi problem, gdyż graficznie są do siebie bardzo podobne, co znacznie utrudnia orientację w grze. Może ci się więc zupełnie łatwo przydarzyć, że pomylisz sobie potężnego Zeusa z jakimś kurduplasem, który z płaskim kwiknięciem marnie zakończy swoją egzystencję pod gąsienicami pierwszego napotkanego nieprzyjacielskiego czołgu.

Swoje jednostki nie tylko możesz posyłać do boju ze znienawidzonym wrogiem pojedynczo, ale również zgrupowane w formacje, co bardzo ułatwia orientację na polu bitwy. Ja na przykład tworzę oddziały złożone zawsze z jednostek tego samego typu. Na przykład: ciężkie pojazdy i ciężkie mechy, lekkie pojazdy i lekkie mechy, artyleria względnie jednostki specjalne, jak okręty nawodne, podwodne itp. Jeden klawiszowy shortcut rezerwuję zawsze dla dowódcy, który w grze jest właściwie twoim alter ego. Dowódca to zresztą kolejna ciekawostka. Chodzi tu o jednostkę,



ANNIHILATION



która pod wieloma względami jest specyficzna, może np. stać się niewidzialna czy użyć swej megapukawki, której huknięcia nie przetrzyma żadna jednostka ani budowla. Uwaga: trzeba się z nią obchodzić nad wyraz ostrożnie, bo wybuch towarzyszący temu puknięciu jest tak niszczycielski, że oprócz nieprzyjaciół może skrzywdzić twoje własne jednostki. Dowódca może też naprawiać uszkodzone maszyny i mechy, wlewając w nie życiodajną energię, którą pozyskuje z różnych wraków, kamieni i innych przedmiotów poniewierających się tu i ówdzie na polu bitwy. Ponadto można sobie ustawić grę tak, że ze śmiercią dowódcy z mety się przegrywa.





Do tworzenia jednostek i budowli potrzebny jest pozyskiwany z odpadów metal, zbierany za pomocą specjalnego pojazdu. Ponadto potrzebna jest energia, uzyskiwana z elektrowni słonecznych i wiatrowych. Budując różne obiekty można podnieść wydajność zakładu produkcyjnego czy skonstruować konwertory, które umożliwiają zamianę energii w metal lub odwrotnie. Każda budowla jest inna, złożona z wielu elementów i, oczywiście, trójwymiarowa.

Bardzo ważnym aspektem każdej gry strategicznej jest sztuczna inteligencja nieprzyjaciół. W TOTAL ANNIHILATION algorytmy SI wyglądają bardzo ciekawie. Nieprzyjaciela spotykasz najczęściej w grupkach, jeśli oczywiście nie chodzi o strategicznie rozlokowanych osobników strzegących przełęczy czy innych węzłowych punktów. Nie jest to zresztą nic nowego, bo już stara i długo wałkowana gra KKND miała podobny mechanizm, niemniej tu to rozwiązanie wywarło na mnie większe wrażenie. Oczywiste jest też to, że kiedy uzyskasz nad wrogiem liczebną przewagę i dajesz mu nieźle w kość, może się zacząć strategicznie wycofywać albo rzucić do bezładnej ucieczki. Sympatyczny moment występuje też wówczas, gdy mamy do czynienia z wykorzystywaniem przez wrogie jednostki specyfiki poszczególnych rodzajów broni, np. artyleria razi twoje oddziały ukryte za wzgórzami, do zwalczania danej jednostki wyspecjalizowana jest jakaś inna itd.

Naprzeciw sztucznej inteligencji komputera stoi twoja własna mózgownica. Teoretycznie powinno ci to zapewniać przewagę w zakresie strategii i taktyki, jednak w praktyce na niewiele to się zdaje, gdyż jak w każdej strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym tak i tu komputer jest od ciebie szybszy i możesz przegrywać tylko dlatego, że nie nadążysz z klikaniem – przynajmniej dopóki się nie wyrobisz. Na szczęście, abyś mógł mu pod tym względem choć trochę dorównać, możesz zachowanie się swych jednostek w jakiś sposób predefiniować – na przykład ustawić ich reakcje tak, by nie odpłacały ogniem, aby utrzymywały swoje pozycje, aby strzelały po rozważeniu sytuacji, aby nie wahały się przed ściganiem wroga itp. Dodatkowym plusem jest możliwość wyboru rodzaju sterowania – możesz się zdecydować na typ a'la WARCRAFT lub a'la RED ALERT.



TOTAL ANNIHILATION jest doskonały nie tylko pod względem nowatorskich rozwiązań technicznych, ale też i oprawy graficznej i dźwiękowej. Efekty dźwiękowe i muzyka grają w uszach aż miło, kolorystyka jest wyśmienita, projekty modeli zasługują na najwyższe uznanie, podobnie jak zróżnicowanie elementów krajobrazu. Efekty graficzne są niesamowite – te wybuchy, ta animacja modeli; ech, żeby POLANIE to mieli. Warto zauważyć, że rozdzielczość można ustawić od 640x480 do nawet 1280x1024, co zapewnia wprawdzie doskonale przejrzysty obraz sytuacji na polu bitwy, ale niesamowicie spowalnia grę (nawet Pentium 166 wymięka). Ale w podstawowym trybie i tak wszystko wygląda ślicznie, nawet w 256 kolorach i bez akceleratora 3D. I, co ważne, chodzi dość płynnie nawet na minimalnej wymaganej konfiguracji sprzętowej. Rzecz jasna, w TOTAL ANNIHILATION można pograć po sieci.

Panowie (i Panie)! TOTAL ANNIHILATION jest przełomem, kamieniem milowym w dziedzinie gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym, i temu po prostu zaprzeczyć nie można. Takiej gry dotąd jeszcze nie było, co bynajmniej nie oznacza, że nie pojawią się naśladowcy. W każdym razie obecnie jest to numer 1 i kandydat na hit sezonu. Miesiące wyśmienitej zabawy w najlepszym gatunku.

Mamoulian

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: -,⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 49
OCENA: 8/10









THE TONE REBELLION

W chwili, kiedy pojęcie „gry strategiczne" kojarzy się coraz bardziej tylko z kolejnymi klonami COMMAND & CONQUER, ze świecą można szukać świeżych pomysłów. Gdzieś poginęły skomplikowane strategie – obecnie zostały przeważnie proste fabułki, konwencja czasu rzeczywistego, realizacja 3D, ręczne sterowanie każdą jednostką czy budynkiem. Pozornie nawiązujący do tego nurtu TONE REBELLION jest jednak próbą przełamania impasu. Autorzy z LOGIC FACTORY dotąd znani byli wśród fanów gier strategicznych wyłącznie z tytułu ASCENDANCY – dość konserwatywnej gry w stylu MASTER OF ORION. Już tamta produkcja pokazała, że team designerów stać na więcej, niż tylko powielanie znanych elementów. Mimo, że ASCENDANCY nie okazał się grą wybitną, po umiarkowanym jej sukcesie, autorzy z LOGIC FACTORY postanowili zaryzykować i wymyślić coś zupełnie nowego.

Pozornie TONE REBELLION jest jeszcze prostszą, jeszcze łatwiejszą propozycją dla jeszcze młodszego odbiorcy – jej trudność nie polega jednak ani na obsłudze ani manipulacji niewielką liczbą budowli czy jednostek. Polega natomiast na odpowiednim planowaniu posunięć, wyborze momentu i kierunku ataku, rozsądnym gospodarowaniu zasobami, czyli w sferach typowych dla dobrze zaplanowanej gry strategicznej.

ROMANTYZM

W początkach świata istniał wyspiarski świat, szybujący w bezkresnej próżni. Świat ten zaludniały magiczne latające istoty – niewinne i czyste. We wszystkich swoich dziełach używały duchowej substancji zwanej Brzmieniem (Tone)

Brzmienie było wszystkim, co znały Latacze (Floaters). To ono dawało im życie, było energią napędzającą ich dzieła, wreszcie, było materiałem, z którego wznosiły swe budowle. Latające istoty nie znały pojęcia zła, jednak ono istniało w formie potężnego Lewiatana (Leviathan). W swej błogosławionej niewiedzy Latacze nie mogły przewidzieć nadciągającego zagrożenia. Jak kryjący się w cieniu padlinożerca, Lewiatan pożerał Brzmienie i rósł wzmacniany jego energią. W pewnej chwili nadeszło nieuniknione. Lewiatan stał się na tyle silny, by dłużej nie tolerować konkurencji Lataczy w dostępie do duchowej energii. Siła ataku była straszna. Mieszkańcy wyspiarskiego świata okazali się całkowicie bezsilni wobec mocy agresora.



Po wiekach snu pozostali przy życiu Latacze budzą się na szczątkach swojej planety. Kataklizm przeżyły cztery wioski, umieszczone na czterech różnych fragmentach strzaskanego świata. Millenia rozłąki spowodowały, że Latacze nie są już jedną rasą, lecz czterema: Obrońców, Mistyków, Poszukiwaczy i Dających Życie. Każdy z klanów różni się wyglądem, budowlami jakie może wznosić, specjalnymi umiejętnościami i czarami, jakie jest w stanie wykorzystać. Rozpoczynając grę musisz więc wybrać klan, jaki ci najbardziej odpowiada – będziesz jego przywódcą w nadciągającym starciu z Lewiatanem.

Na początku gry znajdujesz się na pustym lądzie, z kilkoma tylko Lataczami–robotnikami. Mimo, że wokół jak okiem sięgnąć rozciągają się tylko bezludne pustkowia, nie ma czasu do stracenia. Lada moment mogą się pojawić forpoczty wroga. Musisz więc mądrze zużytkować resztkę Brzmienia pozostałą w twojej fortecy, by rozwinąć kilka budowli (produkujących materiał budowlany i kryształy energii) umożliwiających utrzymanie budynku wojowników. W ten sposób będziesz mógł się obronić przed wiszącymi ci już nad głową zwiadowcami przeciwnika.

Przed tobą długa i powikłana droga do zwycięstwa. Nie wystarczy pokonać wroga militarnie, należy także zbierać z poszczególnych plansz rozrzucone artefakty i dopasować je do odkrytych mistycznych budowli. Tylko w ten sposób odkryjesz fragmenty zapomnianej już wiedzy, zyskasz klucz do odkrycia tajemnicy Lewiatana i sposób na jego pokonanie. Droga ta wiedzie jednak aż przez piętnaście różnych światów, które musisz odkryć i przebadać. Każdy z nich kryje w sobie jakieś tajemnice, które muszą być przez ciebie rozwikłane. Im więcej budowli budujesz, im więcej światów odkryjesz, tym bardziej Lewiatan będzie zaniepokojony twoim istnieniem i będzie wysyłał przeciwko tobie coraz więcej zastępów, złożonych z coraz silniejszych sług ciemności.

PRAKTYKA

Sama walka nie jest zbyt brutalna, nie ma tu krwi ani walających się po podłodze flaków. Nie wymaga też bynajmniej geniuszu Napoleona czy Cezara. Przeciwnicy, bezrozumne istoty stworzone mocą Lewiatana nie są specjalnie wyrachowane. Lecą ku twemu terytorium niczym ćmy do światła. Z rzadka wychodzi im jakiś skoordynowany atak – choć oczywiście zmienia się to wraz z poziomem trudności. Tym niemniej trudnością jest przede wszystkim umiejętne kierowanie własnymi jednostkami w ataku. Nie można się wszak za bardzo odsłonić, bo grozi to kontratakiem wroga, który jest w stanie narobić niezłego bigosu na zapleczu. Trzeba wtedy rozdzielać siły, gonić za wrażym plugastwem w głąb własnego terytorium. Walka na dwa fronty zawsze jest przykra i dobre zwyczaje nakazują jej unikać.

Najważniejszym problemem w trakcie rozgrywki jest zachowanie precyzyjnej równowagi pomiędzy ilością zwykłych wyrobników (lataczy, którzy przenoszą budulec dla wznoszenia jednych budowli i kryształy konieczne dla funkcjo-



Logic Factory

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY — CENA: –,⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 — Min. Pentium 60, 16 MB RAM

OCENA: 7/10





nowania innych) a ilością wojowników. Ponieważ raz postawionego budynku już nie można zniszczyć, trzeba uważać by w ferworze walki nie zafundować sobie zbyt wielu wojowników. W momencie, gdy robotnicy nie nadążą z dostarczaniem zaopatrzenia, żołnierze szybko staną się jedynie mięsem armatnim.

Liczba elementów, jakimi może manipulować gracz, nie jest specjalnie wielka. Obsługa gry nie będzie więc stanowić zapory przed mniej doświadczonymi graczami. Problem leży raczej w inteligentnym wykorzystaniu tych elementów. Planowanie nie dotyczy tylko właściwego doboru i rozmieszczenia rozmaitych budowli (których zresztą wcale nie jest zbyt wiele), lecz także przewidywania rozwoju wypadków w walce. O ile obrona jest praktycznie bezstresowa, to atak jest tym elementem, który powoduje najwięcej strat, zamieszania



i konieczność długotrwałego uzupełniania zapasów energii.

PODSUMOWANIE

Chociaż TR jest przeznaczona dla jednego gracza, może w pełni funkcjonować jako gra wieloosobowa. Oferuje bowiem możliwość wspólnej zabawy kilku (maksymalnie czterech) graczy przez Internet, sieć obsługiwaną protokołem IPX, modem lub kabel. W grze wieloosobowej, co jest pewną nowością, gracze wcale nie występują przeciwko sobie. Wszystkie klany muszą współpracować, aby pokonać Lewiatana. Oczywiście walki między graczami są dozwolone i na pewno będą się przydarzać, chociażby ze względu na szczupłość jedynego surowca – Tone. Jednak całkowite wyeliminowanie któregoś z graczy, oznacza jedynie mniejsze szanse zwycięstwa dla pozostałych. Bratobójcze walki wyniszczą klany, a Lewiatan przybędzie w pełni swej potęgi – i nikt mu się wówczas nie przeciwstawi.

TONE REBELLION dość dobrze pasuje do nasilającej się ostatnio maniery produkcji coraz prostszych i łatwiejszych strategii. Prostota obsługi, niewielka liczba budowli, czy rozkazów, jakie można wydać swoim jednostkom, ustawiają tę grę w roli „strategii dla każdego". Także czysto fantastyczna fabuła, w zamierzeniach miała być przyjazna dla wszystkich fanów gier. Jak jednak pokazuje doświadczenie, największą popularnością cieszą się gry mające jednak pewne odniesienia do naszej historii lub teraźniejszości: CIVILIZATION, czy nawet bliższe gatunkowo COMMAND & CONQUER i WARCRAFT nawiązywały właśnie do elementów znanego nam świata (ostatecznie ktoż z nas nie wie co to Ork czy Elf). Całkowicie fikcyjny, od A do Z powstały w wyobraźni twórców, świat w jakim rozgrywa się TONE REBELLION, raczej nie będzie wystarczająco silnym magnesem. Jednak TR prawdopodobnie przebije popularność poprzedniego produktu LOGIC FACTORY – gry ASCENDANCY (250.000 sprzedanych egzemplarzy), gdyż jest grą praktycznie dla każdego. Wysoko ponad średnią wybija się wszakże dopieszczona grafika oraz mroczna muzyka, znakomicie podkreślająca odrealnioną atmosferę tej nieskomplikowanej strategii.

Pejotl





No i mamy kolejną strategię w czasie rzeczywistym. Na szczęście jednak produkt GAMETEK nie jest tylko jedną z licznych, mniej lub bardziej udanych kopii WARCRAFT czy COMMAND&CONQUER. Wprowadza bowiem elementy niespotykane w obydwu powyższych tytułach oraz parę fajnych jednostek (hip hip dla Sy–Demona). I bardzo klimatyczne przerywniki. Świetny dźwięk. Doskonałą grafikę. A jednym z programistów jest koleś o nazwisku Zolnieryk.

HISTORIA LUDZI

"Ostatnia faza procesu dostosowania atmosfery Marsa do ludzkich potrzeb zakończyła się około roku 2100. Błyskawicznie na powierzchni czerwonego globu wyrastać zaczęły pierwsze kolonie (...), natrafiono też na pierwsze ujścia Petry–7, która (...) okazała się bardzo wydajnym źródłem energii. (...) Wraz ze zdobywaniem nowych terenów ludzie natrafili na ruiny pradawnej obcej cywilizacji. A zaraz potem – na wrogo nastawionych przedstawicieli innej. (...)" Cyt za: DARK COLONY; W przygotowaniu; SS'48, autor: nieznany.

NASZA HISTORIA

Nasz rodzinny glob został spustoszony w ogromnym konflikcie. Nic nie było w stanie sprostać niszczycielskiej sile, jaką w zaślepieniu sami na siebie sprowadziliśmy. Planeta stała się miejscem, w którym życie (nielicznych, którzy ocaleli) stało się piekłem. Na szczęście byliśmy już wtedy na tyle zaawansowani, że oprócz umiejętności sprowadzania na siebie zagłady, opanowaliśmy również technologie umożliwiające nam podróże międzygwiezdne. Ci, którzy ocaleli, weszli na pokłady czterech gigantycznych statków kosmicznych i wyruszyli w nieznane; tak rozpoczął się nasz wielki exodus.

Pięćset lat później nasze jednostki natrafiły w trakcie gwiezdnej wędrówki na błękitny glob, na którym panowały warunki zbliżone do naszych, rodzimych. To był początek okresu Wielkich Przygotowań. Okazało się, że planeta spełniałaby wszystkie nasze wymagania, gdyby zamieszkujące ją istoty nie zanieczyściły środowiska.

Mieszkańcy błękitnej planety sami zdali sobie sprawę z zagrożenia. Wyruszyli więc w kosmos i podjęli decyzję o kolonizowaniu... czerwonej planety (Marsa), która... już od pewnego czasu była naszą bazą wypadową. Nie wykrywszy naszej obecności zaczęli żmudny proces dostosowywania warunków tam panujących do swoich wymogów życiowych. A my czekaliśmy...

Jest rok 2137 i Mars stał się już tętniącym życiem miejscem. Mieszkańcom błękitnej planety udało się zrobić to, co nam zajęłoby wiele więcej czasu. Przy okazji udało się im wykorzystać Petrę–7, bardzo efektywne źródło energii oraz dokonać wielu przełomowych odkryć.







Cały czas kontrolowaliśmy ich działania. Wreszcie zdecydowaliśmy się wkroczyć i przejąć we władanie czerwoną planetę; nie można przecież pozwolić, aby doprowadzili ją do stanu niebieskiego globu...

DWIE RASY

Grając w DARK COLONY gracz zmuszony będzie opowiedzieć się po stronie szarych (zwących siebie Taar) lub ludzi. Przyjdzie mu kontrolować albo piękne, genetycznie wyhodowane istoty szarych, albo też bezduszne i zimne maszyny ludzi. Oczywiście w tym przypadku wybór będzie prosty.

Walka odbywa się w sposób znany z innych strategii w czasie rzeczywistym; nasze jednostki poruszają się w sposób tradycyjny, możemy je grupować, wyznaczać im marszruty przy pomocy różnych punktów docelowych, upgrade'ować ich zbroje oraz oręż (tak jak w WARCRAFT) itd. Niektóre jednostki mogą również (nieco podobnie do czarowników w WARCRAFT) korzystać ze specjalnych ataków (wspaniały dar naszego dzielnego Gorrema to atak epidemiologiczny; S.A.R.G.E. tych nędznych, bezwłosych małp razi nas za to swoimi granatami napalmowymi). Ponadto i Gorrem, i S.A.R.G.E potrafią kraść pieniądze z baz wroga, co powoduje, że stają się bardzo wartościowymi jednostkami. Jak jednak zbliżyć się do pozycji przeciwnika, aby niezauważalnie zwędzić trochę kasy, pozostaje słodką ich tajemnicą.

Z powodu dosyć ograniczonej ilości jednostek ofensywnych (tak na dobrą sprawę to walki toczy się przy użyciu czterech jej rodzajów), gra bardziej przypomina partię RISKa, niż tradycyjną strategię w czasie rzeczywistym.

GENETYKA I MECHANIKA

Nasze dzielne, wyhodowane w drodze długoletnich mutacji stwory są doskonale przystosowane do zadań bojowych. Uzbrojeni w miotacze plazmy szarzy wojownicy, nie stanowią może potęgi, działając w pojedynkę, ale też są w stanie nieźle przetrzebić szeregi wroga, gdy działają w większej grupie. Ich zaletę jest to, że potrafią radzić sobie z jednostkami latającymi. Ich żałosnym odpowiednikiem po stronie wroga są żołnierze. Na drugim miejscu stoi duma naszych hodowców – Sy–Demony. Szybcy, zwinni i potężni siewcy śmierci. Ich specjalnie stworzony układ kostny został spreparowany w ten sposób, że na ramionach przebija skórę i staje się śmiercionośną bronią. Dwie bio–kosy, potężne zakrzywione ostrza, jakie w ten sposób powstały czynią z Sy–Demona prawdziwego mordercę ludzi. Ludzką odpowiedzią jest mech – dwunogi, kroczący, uzbrojony w szybkostrzelne działko, robot. Jest dosyć groźny, ale za to, podobnie jak nasz Demon, zupełnie nie radzi sobie z atakami z powietrza.

Dalej jest Atril. Ten gigantyczny, ważący tonę stwór sieje spustoszenie w szeregach przeciwnika przy pomocy miotanych worków śluzowych. Broń ta jest niezwykle efektywna przeciwko piechocie i innym naziemnym jednostkom. Niestety, Atrile są dosyć powolne, mają niezbyt mocny pancerz i nie radzą sobie z jednostkami latającymi. Ludzie wyposażeni są za to w samobieżne moździerze. Najlepszą bronią są Gorremy – atakują przy pomocy fal mózgowych (co czyni ich świetnymi zabójcami żołnierzy), mogą też rozrzucić swoje rodniki epidemii. Ten drugi atak, działający na danym obszarze, może być jednak stosowany tylko okresowo – po jego jednorazowym użyciu, trzeba zaczekać aż do ponownego (samoczynnego) naładowania się wskaźnika broni (tak jak mana u czarowników, że po raz trzeci przywołam tu WARCRAFT). Odpowiednikiem Gorrema u ludzi jest cyborg S.A.R.G.E. Kolejną jednostką ofensywną, pełniącą jednak przede wszystkim funkcję zwiadowczą jest Ortu. Posługuje się on wybuchowymi zarodnikami. Jest to jednak broń dosyć słaba, a w dodatku mała grupka piechoty szybko daje sobie z nim radę. Ludzie dysponują w tym przypadku bliźniaczo podobnym Ospreyem IV.

Trudno pominąć Xenoworta. Jest to stwór, którego zadaniem jest obrona ważniejszych lokacji. Xenowort może się przemieszczać, ale pełnię swoich możliwości wykorzystuje, kiedy jest ufortyfikowany w podłożu. Staje się wtedy stacjonarną wieżyczką obronną, strzelającą ze swojego miotacza plazmy do każdej zbliżającej się jednostki. Firestorm u ludzie odpowiada jego właściwościom. Z kolei Slom to organizm składający się z wielkiego pojemnika wypełnionego wodorem. Normalnie jest całko-



DARK COLONY





wicie bezbronny, ale wystarczy, że zakopie się w pobliżu jakiegoś uczęszczanego przez ludzi przejścia, żeby stać się zaporą nie do przebycia. Wybuch jaki powodują kroki wrogiej istoty wokół miejsca jego spoczynku, natychmiast zabija piechotę, a inne pojazdy ciężko uszkadza. Wystarczy jednak ustawić kilka Slomów jeden za drugim, aby nic nie mogło pomiędzy nimi przemknąć. Slom ginie po kilku wybuchach. Slom ma jeszcze jedną zaletę – nie reaguje na kroki przyjaznych istot. Ludzie mają podobnie działającego Sentinela.

Do naszej dyspozycji pozostaje również Zisp – genetycznie zmutowany szary wojownik pełniący funkcję medyka i inżyniera genetycznego oraz Brozaar – istota przetwarzająca Petrę–7. Brozaar potrafi również prowadzić wykopaliska w wyznaczonych do tego miejscach. U ludzi te same role grają Medi–Craft oraz Exploiter.

POMROCZNE KOLONIZOWANIE

Większość zapowiedzi spełniła się – mamy cykl nocy i dni, dowódców wpływających na morale swoich żołnierzy oraz artefakty pradawnych obcych. I noc i dzień trwają osiem minut. Podczas nocy zwiększa się zasięg widzenia szarych, zaś w dzień przewagę mają ludzie. Dlatego też w zależności od pory (oraz strony jaką się wybiera) warto jest albo umacniać swoje pozycje, albo też przeprowadzać ataki. Na mapie widzimy tylko to, co w danej chwili widzą nasze jednostki, tracąc kontakt wzrokowy z przeciwnikiem.

Inaczej niż tradycyjnie zostało rozwiązane budowanie bazy – dostawiamy tylko kolejne segmenty już istniejącej budowli. Jest ich pięć – jeden odpowiedzialny za przetwarzanie wydobywanej Petry–7, drugi za wykluwanie podstawowych jednostek, trzeci za doświadczenia genetyczne, czwarty za wykluwanie bardziej złożonych organizmów, a piąty za wytwarzanie jednostek posługujących się umiejętnościami mentalnymi – Gorremów oraz Zispów.

Styl gry nie odbiega od zwyczajowych – trzeba szybko dorwać się do źródeł Petry–7, osłaniać je w trakcie wydobywania i po zebraniu odpowiedniej ilości kasy rzucić siły do walki. Koniec.

Dowódcy są miłym dodatkiem. Na samym początku gry możemy wybrać imię swojego wodza, który odtąd będzie towarzyszył graczowi w każdej misji. Dowódca jest szybszy, ma lepszą broń i w ogóle jest sprawniejszy od zwykłych żołnierzy. W dodatku ma czasem możliwość zagrzewania swoich wojowników do walki. Wtedy, ci przebywający w zasięgu jego głosu na krótki czas stają się groźniejsi. Ponadto dowódca może wzywać na pomoc statek transportowy itd. W miarę sukcesów nasz dowódca będzie awansował, dostawał medale i jego prestiż będzie rósł z misji na misję.

Ostatnią ciekawostką są artefakty. W niektórych misjach można natknąć się na miejsca, w których są poukrywane bronie wyprodukowane wieki temu przez obcych. Wystarczy tylko wysłać na takie miejsce Brozaara, aby ten je przejął. Bronie te mają ograniczony czas działania, choć są potężne. Tektaara pomaga kontrolować marsjańską faunę, Maktor to bardzo praktyczna mina, Solaris – potężna, jednorazowa soczewka kierująca na obiekt promień słoneczny, Lunatek z kolei służy do siania zamętu w szeregach wroga, bo zakłóca fale mózgowe oraz Kaox – wspaniała (choć obosieczna) maszynka do mielenia mięsa.

Te artefakty nie mają jednak takiego znaczenia jak Portalis – broń ostatecznej zagłady. Jest to latający talerz, niszczący jednym strzałem słabsze i dwoma – wszystkie inne jednostki. Potrafi on sam dolecieć do bazy ludzi i zetrzeć ją w proch. Jeszcze w żadnej strategii w czasie rzeczywistym nie było tak potężnej broni. Portalis jednak bierze udział dopiero w ostatniej misji i wcale nie jest zbytnim ułatwieniem. Ludzie bowiem dysponują tam czterema bazami, z których jedną, jedyną bazę Taaran atakują nieustającym strumieniem. Trzeba więc bardzo ostrożnie balansować między atakami na przeciwnika a zostawieniem Portalisa do obrony własnego zaplecza. W tej misji konieczne bywa zabicie powyżej tysiąca wrogów!!! Ludzie w ostatniej misji mają równie potężną broń – Esgaard.

Śliczna grafika, duże i wyraźne sylwetki postaci oraz fotorealistyczne eksplozje – to wszystko składa się na bardzo udaną grę – przynajmniej pod względem estetycznym. Walkom można przypatrywać się naprawdę długo. Poza tym bardzo ładnie zostały odwzorowane ruchy zarówno mechanicznych jednostek ludzkich jak i zmutowanych wojowników szarych. Do tego, misje są poprzetykane bardzo nastrojowymi, bardzo, bardzo krwawymi i bardzo, bardzo, bardzo dobrymi animacjami. Odgrywana z kompaktu muzyka (10 utworów) brzmi dosyć obco i nie zawiera żadnej techniczno–shitowej rąbanki. Jednym słowem – oprawa DARK COLONY (łącznie z chłodnymi menusami) wypada na medal.

Z dodatkowych opcji gry mamy trening i opcję multiplayer. To wszystko w połączeniu z różnorodnymi misjami, wygodnym systemem sterowania, możliwością produkcji seryjnej, bogatą fauną i florą oraz paroma nowatorskimi pomysłami daje produkt naprawdę godny uwagi. Z wad wymieniłbym może zbyt małą różnorodność jednostek, problem z ich zmianą (kiedy wydajemy komuś rozkazy i chcemy zacząć sterować jakąś nową jednostką, to po wskazaniu tej nowej, stary pojazd zacznie zmierzać w jej kierunku; trzeba więc najpierw przerwać sterowanie poprzednią i dopiero wybrać nową). Ogólnie jest jednak klawo.

P.S. Wreszcie ktoś zauważył, że Oni tak naprawdę są szarzy.

Banana Split





Gametek/SSI

DYSTRYBUTOR PC – LEM | CENA: -,00
TERMIN WYDANIA PL – WRZESIEŃ
PC WIN'95 | Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 48
OCENA: 7/10

Po latach eksperymentów i prób, ludzkość wreszcie sięgnęła gwiazd. Niestety, marzenia o kolonizacji bezkresnych obszarów wszechświata szybko rozwiały się, jak liście na wietrze. Wyszło, że liczba planet nadających się do zamieszkania jest dużo mniejsza niż przewidywano, a w dodatku wszystkie zamieszkane są przez inteligentne rasy. Co gorsza, obcy również od dawna poszukiwali nowych światów do skolonizowania. Walki o zaludnione światy były bezcelowe. Próby podboju planet zostałyby okupione zbyt dużymi stratami, a poza tym spowodowałyby takie zniszczenia globu, że przestałby on nadawać się do zamieszkania.

Wydawało się, że ludzkość zmuszona będzie żyć w tłoku na przeludnionej Ziemi, gdy niespodziewanie statek zwiadowczy przyniósł radosne wieści. W sektorze C163/D672 znajduje się planeta typu ziemskiego, nadająca się do kolonizacji. Natychmiast wysłano flotę, aby strzegła Edenu, gdyż tak nazwano nowy świat, lecz utrzymanie odkrycia w tajemnicy nie było możliwe. Wkrótce na orbicie rozgorzały zacięte walki pomiędzy wszystkimi „inteligentnymi" rasami. Jak było do przewidzenia, żadnej nacji nie udało się zdobyć przewagi i konieczne stało się znalezienie innego rozwiązania. Po długich rozmowach zdecydowano, że każda rasa wyśle na planetę identyczny statek kolonizacyjny z dokładnie takim samym wyposażeniem i równą liczbą członków załogi. Kolonizatorzy zostaną pozostawieni samym sobie i ta nacja, której uda się pokonać pozostałe, zostanie właścicielem planety. Na koniec każdej rasie przydzielono sektor lądowania i wyścig o planetę się rozpoczął.

W taki właśnie świat przenosi gracza kolejna strategia w czasie rzeczywistym, zatytułowana ENEMY NATIONS. Gra dzieli się właściwie na dwie fazy. W pierwszej, twoim głównym zadaniem jest rozwój gospodarczy kolonii oraz zabezpieczenie złóż surowców. Drugi etap rozpoczyna się w momencie, gdy twoja kolonia jest już w pełni rozbudowana i zabezpieczona przed atakami, a ty jesteś w stanie produkować wozy bojowe bez przestojów. Dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa walka o planetę.

Podobnie jak w MASTER OF ORION (opis w SS'8) czy BATTLE AT ANTARES (SS'43) do wyboru jest kilkanaście ras, ale w EN informacje o nich są niekompletne, a o Mendari zupełnie nic nie wiadomo! Takie rozwiązanie zwiększa ryzyko związane z wyborem obcej rasy i tym samym uatrakcyjnia grę. Dużym plusem jest możliwość wyboru liczby i rodzaju jednostek, z którymi rozpoczyna się grę, np. jedynie kilka cywilnych lub pokaźnych rozmiarów armia. Decyzja ta wpływa na trudność gry, gdyż w przypadku wyboru armii już na początku rozgrywki nękają cię watahy przeciwników. A na tym etapie gry utrata np. kopalni węgla może okazać się tragiczna, gdyż surowców na wybudowanie drugiej, raczej już nie wystarczy. Na koniec pozostaje jedynie ustalić wielkość świata oraz liczbę przeciwników i można oddać się rozrywce.

JAK SOBIE POŚCIELESZ...

Najważniejszą decyzją w grze jest wybór miejsca lądowania. Należy wziąć pod uwagę zarówno dostępność surowców, jak i ukształtowanie terenu, z tym że ten pierwszy czynnik ma decydujące znaczenie. Najlepiej jest oczywiście wylądować w pobliżu złóż wszystkich surowców oraz nieopodal lasu, ale tak korzystny układ należy do rzadkości. Jeśli nie miałeś szczęścia, to wybierz miejsce w pobliżu złóż węgla i rudy żelaza, gdyż oba te surowce są niezbędne do wytopu stali będącej podstawowym materiałem do produkcji wszelkiego rodzaju wozów bojowych.



Po udanym lądowaniu musisz natychmiast rozpocząć rozbudowę kolonii. Pierwszym budynkiem, jaki postawisz, powinna być farma, gdyż zapasy żywności nie wystarczą na długo, a głód odwrócił już losy niejednej wojny. Następnie powinieneś zbudować tartak, gdyż zużycie drewna, szczególnie na początku, jest dość duże, a zapasy niewielkie. Kolejnym etapem jest zapewnienie sobie stałych dostaw stali. W tym celu należy wybudować kopalnię węgla, kopalnię rudy oraz hutę i to jak najbliżej siebie, gdyż skróci to czas przewozu surowców, a tym samym przyspieszy produkcję.

Po skonstruowaniu tych budynków zapasy benzyny znajdą się na niepokojąco niskim poziomie i konieczne będzie jak najszybsze zorganizowanie stałych dostaw również tego surowca. Na początek wystarczy jedna platforma wiertnicza oraz rafineria, oczywiście obok siebie.

Postawienie wszystkich tych budynków zapewni ci, przynajmniej na pewien czas, ciągłe dostawy surowców. Jednak nie myśl, że możesz sobie odpocząć. Budowa kolonii dopiero się zaczęła, a do pełnej samowystarczalności jest jeszcze daleko. W obecnym stadium rozwoju najpilniejsze staje się zwiększenie dostaw energii oraz przyrost liczby kolonistów. Pierwszy problem powinny rozwiązać jedna lub dwie elektrownie węglowe, a drugi kilka bloków mieszkalnych i biur oraz nowe farmy. Kolejnym wąskim gardłem jest zbyt mała liczba ciężarówek transportowych oraz dźwigów budowlanych, więc trzeba wybudować fabrykę produkującą te pojazdy. Poza tym jedna kopalnia węgla już nie wystarcza, gdyż zaopatruje ona zarówno elektrownie jak i hutę. Konieczne będzie również postawienie nowej platformy wiertniczej.



Jednak to nie koniec kłopotów. Nawet pobieżna analiza obecnego stanu kolonii ujawni dwie niepokojące sprawy. Po pierwsze, nie posiadasz żadnych instalacji militarnych, a po drugie nie rozpocząłeś jeszcze badań naukowych. Musisz jak najszybciej nadrobić zaległości. Na początek wystarczy jedno centrum badawcze, ale w miarę możliwości warto stawiać następne, gdyż im więcej ich posiadasz, tym szybciej naukowcy dokonują odkryć.

Dopiero teraz masz chwilę wytchnienia, gdyż twoje postępy ograniczone są tempem prac badawczych. Warto poświęcić ją na eksplorację świata, wysyłając kilka pojazdów zwiadowczych. Oczywiście, cały czas trzeba dbać o warunki życia kolonistów, zapewniać mieszkania, biura oraz – najważniejsze – żywność. Jeśli masz wolne dźwigi, to postaw kilka bloków mieszkalnych, biurowców i farm na zapas. Dobrą inwestycją są również następne kopalnie i platformy wiertnicze, gdyż już niedługo będziesz potrzebował dużej ilości wydobywanych w nich surowców. Kolejne odkrycia umożliwią ci budowę coraz to nowocześniejszych i wydajniejszych fabryk uzbrojenia oraz potężniejszych jednostek bojowych. Konieczna jest również budowa bunkrów, gdyż po rozpoczęciu działań zbrojnych jednostek jest ciągle za mało, a kolonia musi być broniona. Już niedługo twoje osiedle powinno być w pełni samowystarczalne i gotowe do nadchodzącej wojny.



TAK SIĘ WYŚPISZ

Jeśli sprawnie i szybko doprowadziłeś kolonię do obecnego stanu, to masz szanse na zwycięstwo. Musisz jednak się spieszyć, gdyż przeciwnicy na pewno nie będą czekać. Jeśli do tej pory nie przeprowadziłeś rozpoznania, zrób to teraz. Szczególnie istotne jest odnalezienie kopalni i platform wiertniczych przeciwników. Ponieważ buduje się je tam, gdzie są surowce, więc niektóre z nich będą oddalone od kolonii wroga i tym samym gorzej strzeżone. To właśnie one powinny być



ENEMY NATIONS

celem twoich pierwszych ataków. Równie takomym kąskiem są elektrownie oraz farmy, ale te są najczęściej położone w pobliżu centrum kolonii i niezwykle trudne do zniszczenia.

W ENEMY NATIONS widać dokładnie, że podstawą sukcesu w wojnie jest sprawnie działająca gospodarka. Odcięcie dopływu ropy bardzo szybko unieruchamia jednostki przeciwnika, tak że można do nich strzelać jak do kaczek. Przerwanie dostaw rudy unieruchamia huty, a bez stali nie można budować nowych jednostek i remontować uszkodzonych. Zniszczenie kopalni węgla wyłącza z gry nie tylko huty, ale i elektrownie, chyba że wróg zdążył postawić „atomówki". Pozbawione energii elektrycznej fabryki przerywają produkcję i masz przeciwnika jak na tacy. Wybór celu uderzenia zależy od położenia wyżej wymienionych budowli, ale każda decyzja ma swoje słabe strony. Zniszczenie kopalni nie unieruchomi wroga natychmiast, gdyż zawsze ma on jakieś zapasy, a poza tym może mieć dostęp do drugiego złoża. Zniszczenie elektrowni wymaga silnej armii i będzie okupione dużymi stratami, gdyż stoją one w centrum kolonii i są dobrze strzeżone. Poza tym zawsze trzeba jeszcze zniszczyć te jednostki przeciwnika, które zdążył już wyprodukować i być w stanie obronić się przed kontratakiem w przypadku niepowodzenia pierwszego natarcia lub ataku któregoś z pozostałych wrogów.









Grupy uderzeniowe warto jest podzielić na dwie podgrupy. Zadaniem pierwszej, składającej się z jednostek o dużej sile ognia (Heavy Rover, Rocket Launcher, Atomizer...), będzie niszczenie budowli i umocnień. Druga, w skład której powinny wchodzić szybkie i zwrotne jednostki (Destructor, Spotter, Mortar...), odpowiedzialna będzie za eliminację wrogich maszyn przyjeżdżających na ratunek atakowanym budynkom. Kluczem do sukcesu jest szybkie zniszczenie jednostek strzegących budowli, gdyż nadjeżdżające później pojedyncze maszyny, nawet bardzo potężne, nie są dużym zagrożeniem dla kilkunastu twoich.

Eliminację przeciwników należy prowadzić stopniowo, ale systematycznie. Po „unieruchomieniu" jednego, wystarczy zostawić kilka jednostek, aby dokończyły dzieła, a resztę wysłać na następnego. W miarę możliwości warto przeprowadzać ataki z kilku stron. Nawet dużo silniejszy wróg może w takim wypadku ponieść znaczne straty, gdyż będzie musiał dzielić siły, a ściągając jednostki w jedno miejsce odsłania inne. Taktyka ugryź i uciekaj była stosowana w wielu wojnach i z powodzeniem.

SNY CZY KOSZMARY?

EN posiada znaczne wymagania sprzętowe. Na P100 z 32 MB RAM gra wlokła się niemiłosiernie. Przyspieszenie upływu czasu spowodowało natomiast przeskoki zegara co 30–60 sekund. Jak można się domyślić, rezultaty były opłakane: a to w centrum kolonii pojawiały się nie wiadomo skąd wrogie jednostki, a to własne oddziały znalazły się nagle w środku sił wroga itp. Jest to jedyna poważna, choć niestety dokuczliwa wada gry. Pozostałe zarzuty dotyczą kilku szczegółów, które nie mają wpływu na przebieg rozgrywki, ale psują jej ogólny obraz. Otóż jednymi z pierwszych możliwych do opracowania wynalazków są radio i radar (!), co nie bardzo pasuje do epoki lotów międzygwiezdnych. To tak, jakby w czasie drugiej wojny światowej odkrywać koło i proch. Po drugie, zupełnie pominięto problem przesyłania energii i benzyny. Elektrownie po prostu produkują energię i tyle. Nie trzeba prowadzić żadnych linii energetycznych i jedynym sposobem odcięcia dopływu prądu do fabryki/kopalni jest zniszczenie elektrowni (lub fabryki). Jeśli chodzi o benzynę, to nie ma potrzeby tankowania pojazdów. Wystarczy że rafineria po prostu wytwarza paliwo. Poza tym, jeśli skończą się zapasy, to pojazdy jeżdżą nadal, tyle że wolniej.

Powyższe niedociągnięcia sprawiają, że gra traci na realizmie. Przy tak dużym nacisku na odpowiedni rozwój kolonii, pominięcie tych elementów znacznie upraszcza zależności pomiędzy siłą armii i efektywnością gospodarki. W rzeczywistości potęga armii nie zależy wyłącznie od mocy produkcyjnych, ale także od sprawnego systemu zaopatrzenia, a tego elementu w EN nie ma.

Oczywiście EN oferuje również możliwość zabawy w kilka osób, jednak na trochę innych zasadach niż te spotykane dotychczas. Otóż po rozpoczęciu gry, nie ma możliwości zatrzymania upływu czasu. Jeśli w momencie startu nie było chętnych do zabawy lub któryś z graczy zrezygnuje w trakcie gry, to rolę tę przejmuje komputer. W każdej chwili do gry może przyłączyć się dowolna osoba, o ile tylko nacja, którą chce kierować, nie jest prowadzona przez innego gracza. Takie rozwiązanie pozwala np. ominąć początkową fazę gry i przyłączyć się dopiero, gdy kolonia będzie już rozwinięta. Niestety, ma to swoją cenę, gdyż komputer najlepszym strategiem nie jest.

W sumie ENEMY NATIONS nie wnosi nic nowego do strategii w czasie rzeczywistym, ale także zbytnio nie odstaje od poziomu innych gier tego typu. Jest ona rzetelnie wykonana, a uproszczenia nie są aż tak karygodne, tym bardziej, że pojawiają się one we wszystkich grach należących do tego gatunku. Tak naprawdę jedynym poważnym minusem są wymagania sprzętowe, które zapewne znacznie ograniczą krąg odbiorców.

C(w)alineczka

Windward Studios Inc.

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –°°
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 40
OCENA: 5/10

LANSER

82-300 Elbląg,
ul. Skrzydlata 1a
http://www.lanser.com.pl

TYLKO U NAS
JEDYNY W POLSCE SYSTEM WYSYŁKOWEJ SPRZEDAŻY RATALNEJ

Sprzedaż detaliczna
Tel. 0-55 33-59-44
Sprzedaż hurtowa
Tel. 0-55 33 61 36
Fax/sekretarka 24 godziny
0-55 33 93 65
NAGRAJ SWOJE ZAMÓWIENIE

PlayStation

Rewelacyjna 32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, kabel połączeniowy do TV poprzez gniazda Chinch lub Euro, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

Aby zamówić Play Station wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

PlayStation — 689 zł
konsola 32- bitowa, pad, kable podłączeniowe, dysk demo, instrukcja w języku polskim

PlayStation Game Pack I — 789 zł
j.w. + jedna gra do wyboru
Stricker 96
Pro Wrestling 3D

PlayStation Game Pack II — 839 zł
j.w. + jedna gra do wyboru:
Mechwarrior2
Steal Harbinger

PlayStation Hit Pack — 879 zł
j.w. + jedna gra do wyboru
Rage Racer <PL>
Rally Cross <PL>

HURT
- Nowa atrakcyjna oferta sprzedaży
- Darmowe materiały reklamowe
- Wysokie rabaty
- Możliwość negocjacji cen
- Terminy płatności
- Największy wybór produktów
- Konkursy dla sklepów z atrakcyjnymi nagrodami

Kupując konsolę wraz z inną dowolną grą otrzymujesz jednorazowo 10 zł dodatkowego rabatu

NINTENDO 64 — 789 zł

NOWOŚĆ NA RYNKU POLSKIM!

Najnowsza, rewelacyjna 64 bitowa konsola do gier. Zestaw zawiera jedego pada analogowego, kable łączące z TV. 1 rok gwarancji.

Akcesoria do Nintendo 64

Nintendo Controller	111 zł
Memory Card	59 zł
InterAct	
Super Pad	94 zł
Fun Pad Plus	114 zł
Super Pad Plus	114 zł
3D Shark Pad Pro	134 zł
Arcade Shark	204 zł
Manetka Lotnicza	294 zł
Kierownica	294 zł
Memory Card Plus (X4)	119zł

Dostępne oprogramowanie:
Blast Corps
F1 Pole Position
Hexen 64
Lylat Wars-Starfox 64
Multi Racing Champ. (paźdz.)
Super Mario 64
Super Mario Kart 64
Killer Instinct Gold 64
Pilot Wings 64
Wave Racer
Star Wars
Turok

ZADZWOŃ !!! Mamy wszystko co jest potrzebne do twojej konsoli !!!

PlayStation

Wybrane tytuły Sony PlayStation:
Actua Soccer 97
Adidas Power Soccer 97
Agent Amstrong
A IV Evolution Global
All Star Soccer
Area 51
Ballblazer Champions
Battle Station
Broken Helix
Bubsy 3D
Bug Riders
Carnage Heart <PL>
City of Lost Children <PL>
Command & Conquer
Contra
Crash Bandicoot <PL>
Crock (październik)
Crusader: No Remorse
Crypt Killer
Dark Forces
Darklight Conflict
Deathtrap Dungeon
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy
Discworld 2
Epidemic
Exhumed
Fantastic 4
Fatal Fury
FIFA 97
Fighting Force (październik)
Final Fantasy VII (listopad)
Formula 1 97 <PL>
G-Police (październik)
Hard Boiled
Haven's Gate
Herc's Adventure
Herkules (październik)
Hexen
Hyper Final Match
Indenpendence Day
Inter. Superstar Soccer 97
Joe Blow
Kings of Fighters 95
Little Big Adventure
Machine Hunter
Magic The Gathering
Mass Destruction
Mechwarrior 2
Mega Man 8
Mega Man Battle Chasse
Micro Machines V3
Midnight Run
Monster Truck
Moto Racer
Motor Mash
Nanotek Warrior
Nascar 98 (październik)
NBA in the Zone 2
NBA Life 97
Need For Speed II
NHL Open Ice
Nightmare Creature (paźdz.)
Note
Nuclear Strike
Oddw.: Abe's Oddysee
Over Blood
Overboard (październik)
Pandemonium 2 (paźdz.)
Pandemonium
Perfect Weapon
PGA Tour 98
Pitfall 3D
Porsche Challange
Ray Storm
Ray Traces
Rabel Assoult II
Resident Evil 2 (listopad)
Return Fire
Riot
Sentient <PL>
Soul Blade <PL>
Street Fighter EX Plus (paźdz.)
Street Racer
Super Pang Collection
Syndicate Wars
Tekken 2 <PL>
Tenka <PL>
Tiger Shark
Tobal No. 1
Tom Raider 2 (listopad)
Tomb Raider
Total NBA 97
Transport Tacoon
Vandal Harts
Jurassic Park
V-Rally <PL>
Warcraft II
Wargods
WCW VS The World
Wing Commander IV
Wing Over
X-COM 3 Apocalypse
Xevius 3D

Oferta miesiąca na PlayStation:

programy w cenie 99 zł
Air Combat Platinium
Teken Platinium
Wipeout Platinium

programy w cenie 149 zł
Strike 96
Pro Wrestling
Soccer 97
Steel Harbinger
Olympic Soccer

programy w cenie 159 zł
2Xtreme <PL>
PO'ed
Tempest 3D
Supersonic Racer
Jet Raider

programy w cenie 169 zł
Raven Project
Twisted Metal 2 <PL>
Project Overkill
Impact Racing
Black Down

progr amy w cenie 179 zł
King's Field <PL>
NHL Face Off
Samurai Shadow
Rally Cross <PL>
Speedster <PL>

programy w cenie 189 zł
Rage Racer <PL>
Warhammer

Polecamy akcesoria do PlayStation

PlayStation	
Memory Card	89 zł
Kabel RFU	119 zł
Multi Tap	189 zł
Kontroler Standard	109 zł
Kontroler Analogowy	129zł
Mysz	129zł
Analogowy Joystick	279 zł
InterAct	
PS Super Pad	70 zł
PS Pro Pad	85 zł
Joystick Arcade	204 zł
Program Pad	134 zł
MemoryCard	84 zł
MemoryCard Plus	174 zł
Light Gun	114 zł
Kierownica	294 zł
Manetka lotnicza	234 zł
CD Game System Cleaner	91 zł
Logic 3	
Controler Station	64 zł
Controler Station	69 zł
Controler Master Station	79zł
Link Cable	69 zł
Extension Cable	39 zł
Pistolet Predator	139zł
Torba	139 zł

SEGA SATURN

Wybrane tytuły na Saturna:
Atlantis (październik)
Bomber Men
Command and Conquer
Croc (październik)
Dark Savior
Darklight Conflict
Digital Pinball
Discworld 2
Dragon Force
Fighters Mega Mix
Fighting Vipers
Formula Karts
Last Bronx (listopad)
Madden NFL 98
Manx TT
Mechwarrior 2
Mr. Bones
NHL 98 (październik)
Nights Warriors
Nights
Resident Evil
Sega touring Car (listopad)
Shinig The Holy Ark
Sonic 3D
Sonic Jam
Street Fighter Alpha 2
Swagman
The Crow
Tomb Raider
Trash It
Trico Gekka Mugentan
Tunel B1
Jurassic Park (listopad)
Virtual Pool
Warcraft II
Wipeout 2097
WorldWilde Soccer 98 (październik)

Oferta miesiąca na Sega Saturn :

programy w cenie 139 zł
Battle Monster
Black Fire
Blam Machine Head
Daytona USA
Ghan War
Hi Octan
Hiway 2000
Impact Racing
Primal Range
Virtua Racing
Lemmings 3D

programy w cenie 149 zł
NBA Jam Extreme
In The Hunt
Off World Interceptor
Olympic Soccer
StarFighter 3000
Street Racer

programy w cenie 159 zł
Sega Rally
Virtua On
Hexen
Doom

programy w cenie 169 zł
Panzer Dragon II
Pebble Beach Golf
Pinball Graffiti
Spot Goes To Hollywood

programy w cenie 179 zł
Alhlete Kings
Gun Grifon
Grin Run
World Wide Soccer 97

programy w cenie 189 zł
Alien Trylogy
NBA Live 97
NHL 97
Virtua Fighter Kids
Bug Too

programy w cenie 199 zł
Amok
Area 51
Die Hard Arcade
FIFA 97
Die Hard Trylogy
Virtua Cop 2
Virtua Fighter 2

Akcesoria do SegaSaturn:

Conteoller Sega	119 zł
RF-Unit	119 zł
InterAct	
Super Pad 8	74 zł
Eclipse Pad	95 zł
Joystick Eclipse Stick	144zł
Memory Card Plus	154 zł
Starter Kit	154 zł
Game Shark + Memory Card	224 zł
Logic 3	
Terminator Pad	64 zł
Voyager Pad	74 zł
Explorer Pad	79 zł
Pistolet Predatorzł	139 zł
Torba	139 zł

SegaSaturn Game Pack

32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, dysk demo, kabel do podłączenia do TV z Euro-Scart, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.
Aby zamówić konsolę wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

SEGA SATURN + karta pamięci — 689 zł

SEGA SATURN + karta pamięci — 789 zł
zestaw: konsola + gra do wyboru:
Primal Range - pojedynek dinozaurów
Lemmings 3D - logiczna
Battle Monster - bijatyka

SEGA SATURN + karta pamięci + Sega Rally + Pad Terminator — 963 zł

jedna gra GRATIS !!
do wyboru: Tunnel B1, Virtual On, Doom, Olimpic Soccer

Kupując dwie gry - Pad GRATIS

Taniej - nie można

DETAL
- Największy wybór asortmentu w Polsce
- Nowości
- Co miesiąc oferty specjalne
- Fachowa obsługa
- Od 1 X darmowa wysyłka katalogu produktów do wszystkich zainteresowanych
- Katalog zawiera opis produktów, cenę, oferty promocyjne, zapowiedzi

Ceny podane bez kosztów przesyłki







SONIC R

Po wyprodukowanym przez NINTENDO, MARIO KART 64, także SEGA przygotowuje się do wyścigów ze swoim bohaterem w roli głównej. W przeciwieństwie jednak do pojazdów mechanicznych znajdujących się w MARIO KART, bohaterowie SONIC R poruszają się na własnych łapkach, a jak wiadomo, SONIC jest niezmiernie szybkim koleżką. Oto wywiad z Johnem Burtonem – szefem zespołu TRAVELLERS TALES, który przygotowuje grę.

SS: Czy mógłbyś powiedzieć coś o sobie i o Travellers Tales?

JB: Zespół TRAVELLERS TALES powstał 7 lat temu – pierwszą naszą grą był wydany przez PSYGNOSIS w wersji na komputer Amiga LEANDER. Z ostatnich naszych tytułów wymieniłbym MICKEY MANIA, TOY STORY i SONIC 3D. Przy SONIC R zajmuję się opracowywaniem konceptu gry, jestem też głównym programistą.



SS: Czy współpracujecie z legendarnym zespołem SONIC TEAM?

JB: Oczywiście że współpracujemy; żadna gra z Niebieskim nie może się obejść bez ich udziału. Dostaliśmy od nich rozrysowane wszystkie trasy i uwagi; dzięki którym nasza praca stała się łatwiejsza. Oni po prostu wiedzą jak robić dobre gry.

SS: Kiedy zostało zadecydowane, że następna gra w której pojawi się SONIC to będą wyścigi?

JB: W swoim czasie pracowaliśmy nad szybkim, trójwymiarowym engine do Saturna, na bazie którego mogłyby powstać wyścigi. SEGA zaproponowała nam kontrakt na nową grę – wyszliśmy z naszym pomysłem wyścigów.

SS: Może sukces MARIO KART 64 miał wpływ na tę decyzję?

JB: Być może... mnie MARIO KART 64 rozczarował. Na pewno jest tam całe mnóstwo ukrytych tras i bonusów, ale osobiście nie mogłem znaleźć żadnego. Biorąc też po uwagę moc Nintendo 64 wydaje mi się, że ta gra była dość słaba graficznie.

SS: Zostawmy w spokoju inne gry. Powiedz nam coś o SONIC R!

JB: Z przyjemnością. Nasz trójwymiarowy engine został tak zaprojektowany, aby dać graczom jak najwięcej swobody. Mamy tu do czynienia z prawdziwym połączeniem wyścigów i trójwymiarowej platformówki – gracz nie musi przez cały czas pozostawać na trasie! Aby podtrzymać tradycję SONIC, musieliśmy wpompować w grę mnóstwo sekretnych przejść z bonusami.



Aby gracze nie zgubili się, przygotowujemy małą mapkę, która ułatwi orientację. Planujemy pięć olbrzymich plansz, z których każdą można będzie ukończyć korzystając z różnych ścieżek, SS: Pytanie dyktowane przez ciekawość: czy zobaczymy w grze doktora Robotnika?

JB: Tak, na pewno – Robotnik zawsze jest głównym przeciwnikiem Sonica. Będą też Knuckles , Amy i Tails. Każde z nich wiele potrafi – np. Tails umie latać, a Amy jeździ samochodem.

SS: To, co uderza w SONIC R to znakomita grafika (30 klatek na sekundę). Czy było wam trudno uzyskać tak wysoki poziom? Z czego jesteście najbardziej dumni?

JB: No cóż, po prostu tak wyszło. Jeśli przyjdzie nam do głowy jakiś ciekawszy efekt, to na pewno go włączymy do gry. Największe powody do dumy przynosi nam woda, w której odbija się całe otoczenie i efekt „cross fading".

SS: Jako, że tworzycie zarówno na PlayStation jak i na Saturna powiedz, jakie są mocne i słabe punkty obu konsol.

JB: Na PlayStation bardzo łatwo jest programować, ale szybko okazuje się, że właściwie wykorzystało się już całą moc maszyny i trzeba stosować przeróżne sztuczki, aby wyciągnąć jeszcze więcej. Saturn to bardzo skomplikowana maszyna, jeśli chodzi o pisanie gier, ale gdy dobrze wykorzysta się wszystkie siedzące w nim procesory i zaprzęgnie je do równoległej współpracy to można z niej wycisnąć jeszcze więcej.



SS: W takim razie, czy SONIC R mógłby być identyczny na konsoli firmy Sony?

JB: Zastosowanie techniki „cross fading" spowolniłoby grę o jakieś 10 klatek animacji na sekundę. Podobnie efekt lustra na wodzie, który jest praktycznie niemożliwy do osiągnięcia na PlayStation.

Saturn ma także lepsze cieniowanie Gorauda.

SS: Jaka jest przewidywana data wydania pełnej gry?

JB: 20 listopada 1997.

Dziękujemy za rozmowę









LAST BRONX

W oczekiwaniu na VIRTUA FIGHTER 3 (figuruje na liście wydawniczej firmy SEGA obejmującej początek 1998 roku) czas umili LAST BRONX – konwersja z automatu, który stworzyła grupa AM3 będąca do niedawna w cieniu AM2, a ostatnio zdobywająca coraz większą popularność. To brutalne mordobicie rozgrywa się w futurystycznym Tokio, gdzie na ulicach królują przestępcze gangi, zaś uzbrojeni przywódcy walczą ze sobą o władzę. Czyżby odpowiedź SEGA na SOUL BLADE? Automat LAST BRONX to jeden z najlepszych fighterów, jakie się ostatnio pojawiły. O plusach i minusach Saturnowej konwersji przekonamy się już niebawem; na razie zaś przedstawiamy wywiad z szefem zespołu odpowiedzialnego za konwersję – Akinobu Abe.





SS: Pierwszy publiczny pokaz gry miał miejsce podczas Tokyo Game Show, zaś następny już na targach E3 w Atlancie. Jak wyglądały reakcje graczy?

AA: Na szczęście dla nas reakcje były bardzo pozytywne. Chętnie też wysłuchaliśmy komentarzy, którymi zechcieli się z nami podzielić gracze. Dla przykładu, podczas Tokyo Game Show pokazywaliśmy wersję, w której nie było smug światła zostawianych przez broń. Domagała się tego ogromna liczba graczy, więc zdecydowaliśmy się popracować nad tym, mimo że stworzyło to nowe wyzwania.

SS: Jakie były komentarze graczy?

AA: Bardzo podobały im się w LAST BRONX większe niż w innych trójwymiarowych mordobiciach postacie. Bardzo podobały się też tekstury twarzy i ubrań, nie spodziewano się aż tylu detali graficznych. Najbardziej jednak jesteśmy dumni z faktu, że ludziom strasznie podobała się animacja postaci – w końcu korzystaliśmy z danych wykorzystanych podczas produkcji automatu.

SS: Obok gry była karteczka z napisem 30% – czy to znaczy, że konwersja była gotowa dopiero w jednej trzeciej? Jak posuwają się prace?

AA: Tak, podczas targów E3 pokazaliśmy bardzo wczesną wersję gry. Od tamtego czasu udało nam się dokończyć prace nad wszystkimi postaciami i tłami. W tej chwili kończymy efekt „motion blur", czyli rozmycia, który będzie pojawiać się podczas szybkich ruchów. Zaczęliśmy też opracowywać dodatki, które będą jedynie w wersji konsolowej, nie znalazły się na automatowej ze zrozumiałych przyczyn.

SS: Czy w grze będą znajdować się renderowane filmiki? Japońska wersja LAST BRONX zajmuje dwie płyty; jest też kilkunastominutowy animowany film oraz trening, podczas którego postacie demonstrują swoje możliwości.



AA: Na pewno będzie renderowane intro i zakończenia dla każdej postaci – jest to coś, co spodoba się fanom wersji automatowej a jednocześnie pozwoli przedstawić świat LAST BRONX nowym graczom. Jeśli zaś chodzi o drugi kompakt, to europejska dywizja SEGA jeszcze o tym nie zadecydowała.

SS: Wydaje się, że połączenie rynku automatów z rynkiem konsol w pewnym momencie napotyka na spore trudności. Co możesz nam o tym powiedzieć?

AA: Najbardziej różnicują te rynki sami użytkownicy. Podczas gdy do salonów gier przychodzą jedynie hardcore'owi gracze, którym nie trzeba wyjaśniać o co chodzi, w grze na konsolach jest inaczej. Musimy przygotować Saturnową wersję w taki sposób, żeby przyciągnąć do niej różnych ludzi. O tym myśleliśmy od początku – staramy się przygotować konwersję tak, aby każdy mógł zagrać w LAST BRONX.

SS: Jak przedstawiają się dodatki obecne w wersji na Saturna?

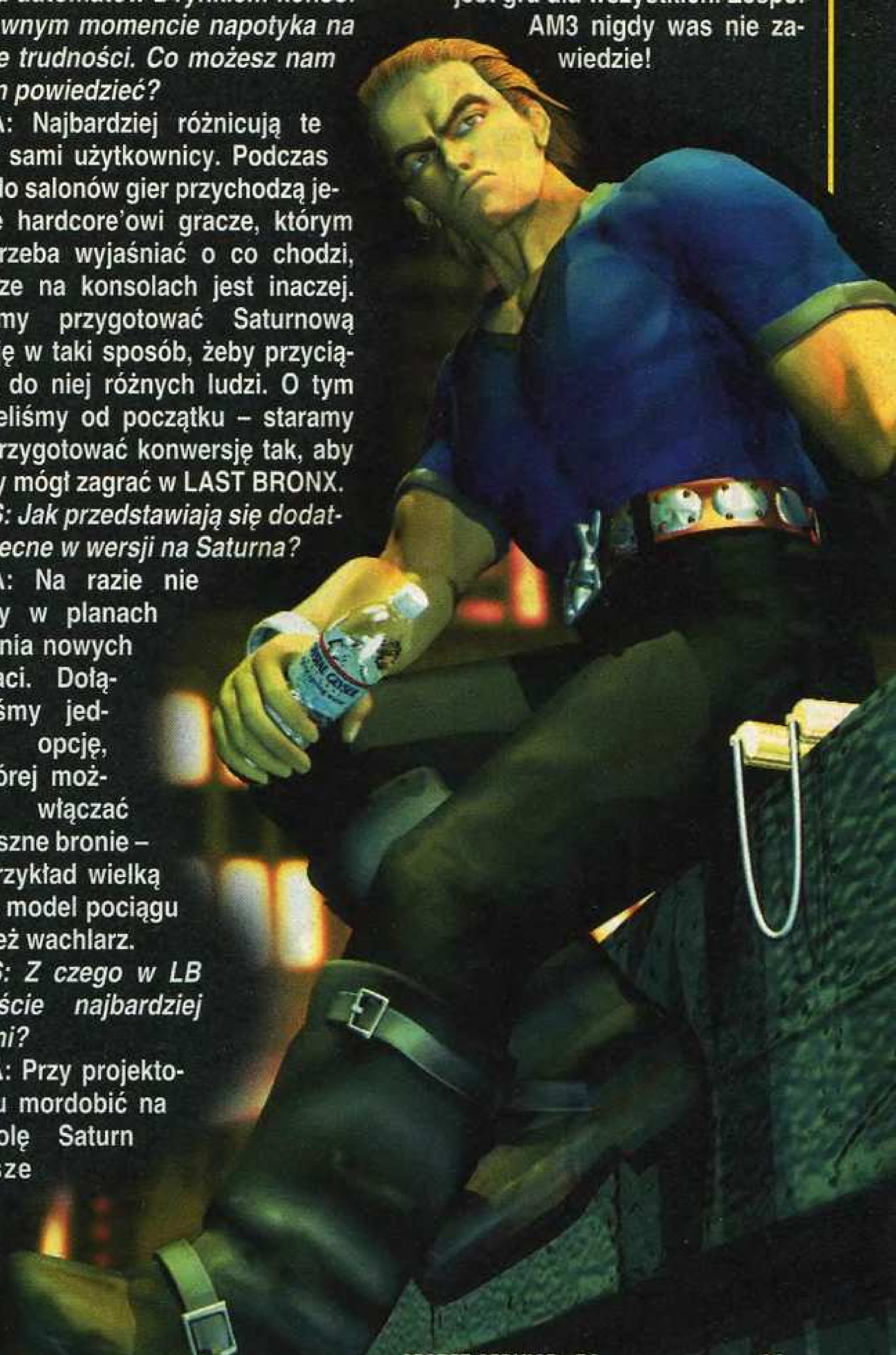
AA: Na razie nie mamy w planach dodania nowych postaci. Dołączyliśmy jednak opcję, w której można włączać śmieszne bronie – na przykład wielką rybę, model pociągu czy też wachlarz.

SS: Z czego w LB jesteście najbardziej dumni?

AA: Przy projektowaniu mordobić na konsolę Saturn zawsze trzeba było wybierać między wysoką rozdzielczością a trójwymiarowymi tłami. W konwersji LAST BRONX udało nam się uzyskać obie rzeczy!

SS: Może jakieś przesłanie do europejskich fanów LAST BRONX?

AA: To będzie doskonała konwersja z automatu; dodamy jednak wiele rzadkich opcji. Naszym celem jest gra dla wszystkich. Zespół AM3 nigdy was nie zawiedzie!





Diamond Monster Sound

Wyprodukowany przez firmę Diamond Multimedia akcelerator trzeciego wymiaru Monster 3D jest niewątpliwie doskonałym nabytkiem dla wszystkich PeCetowych graczy. Spośród wszystkich kart opartych na chipach 3Dfx to właśnie Monster 3D stał się najpopularniejszy – doskonale wie o tym firma Diamond, która swą najnowszą kartę dźwiękową nazwała Monster Sound, tworząc w ten sposób rodzinę „potwornych" produktów.

W każdym, nawet nowoczesnym komputerze PC znajduje się procesor – serce komputera. PeCet został tak skonstruowany, że wszystkie instrukcje nieustannie przepływają przez procesor. Załóżmy, że podczas uruchomienia zaawansowanej gry 3D procesor zaczyna być wykorzystywany na 100%. W takim przypadku podczas gdy 70% z całej mocy procesora zostaje skierowane na renderowanie grafiki, kolejne 15% przypada na odgrywanie dźwięków (a pozostałe 15% na całą resztę). W ten sposób procesor jest niepotrzebnie zajmowany przez funkcje, którymi powinien zajmować się sprzęt. Sytuacja taka nie ma miejsca np. w konsolach, gdzie w środku pudła siedzi 5 procesorów – każdy z nich odpowiedzialny jest za co innego (procesor graficzny, dźwiękowy, koprocesor). Aby ułatwić życie użytkownikom komputerów PC (i autorom gier) wymyślono właśnie akceleratory – dodatkowe procesory, które przejmują na siebie funkcje zrzucone wcześniej na procesor.

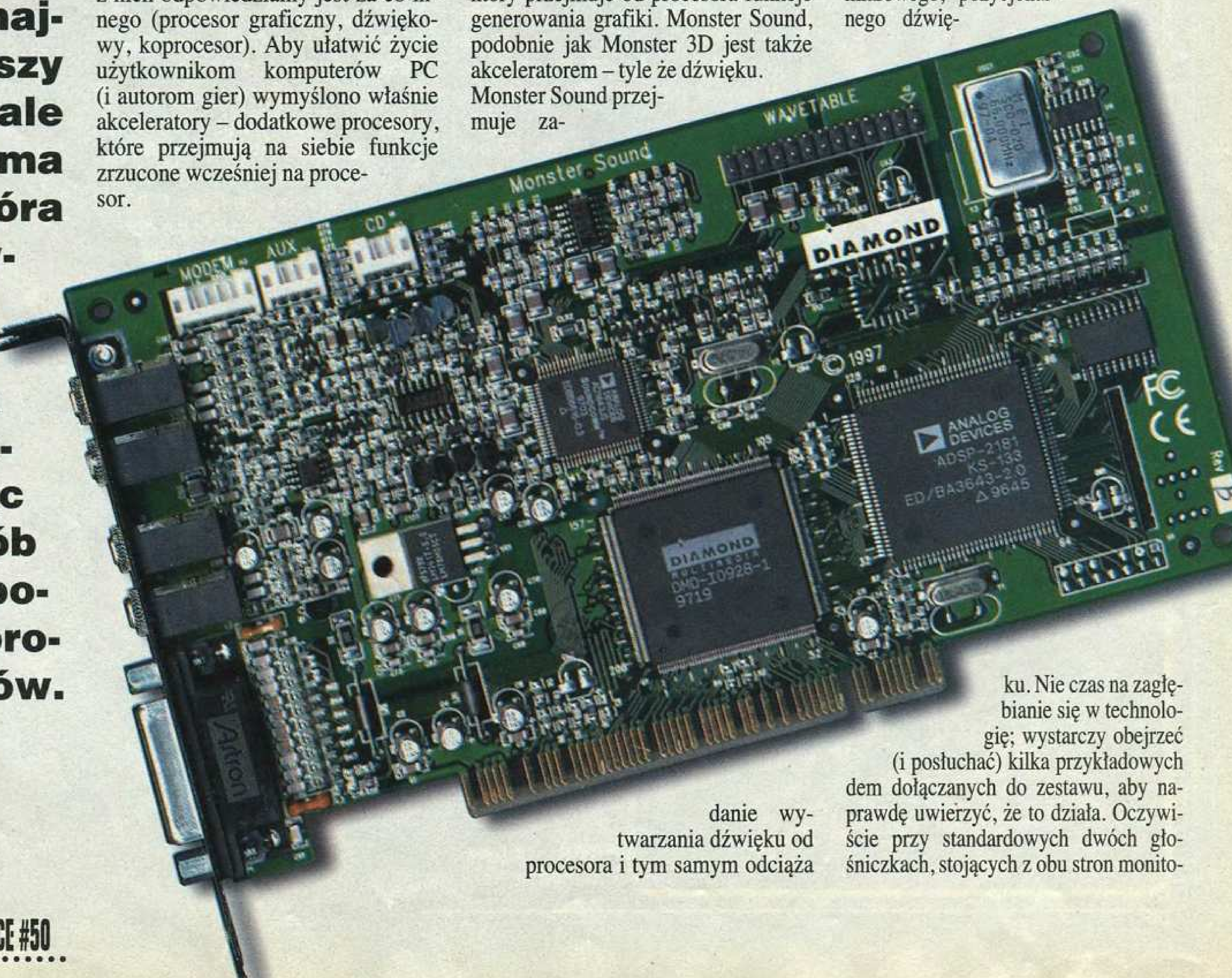
Powszechnie używane karty dźwiękowe z rodziny SoundBlaser należą do grupy ostro chłonącej życiodajną moc procesora. Znajomy programista stwierdził nawet, że pełna obsługa karty SoundBlaster (muzyka, efekty dźwiękowe i joystick) potrafi zjeść nawet do 30% mocy procesora! Powinniście wiedzieć o co chodzi – czy czasem czytając instrukcję nowej gry nie zauważyliście gdzieś małej notatki, która skromnie proponuje „jeśli gra działa za wolno, proponujemy wyłączyć dźwięk"? Nadszedł czas na...

Akcelerator dźwięku

Do tej pory spotykaliśmy jedynie akceleratory graficzne – Monster 3D jest właśnie takim akceleratorem, który przejmuje od procesora funkcje generowania grafiki. Monster Sound, podobnie jak Monster 3D jest także akceleratorem – tyle że dźwięku. Monster Sound przejmuje zadanie wytwarzania dźwięku od procesora i tym samym odciąża go, co łączy się oczywiście z płynniejszym działaniem gry. W jaki sposób powstaje „Potworny Dźwięk"? Przede wszystkim jest to jedna z pierwszych (nieprofesjonalnych) kart dźwiękowych, która zajmuje slot PCI w komputerze, przez co transfer danych wewnątrz komputera odbywa się z o wiele większą prędkością niż to miało miejsce w przypadku slotu ISA. Po drugie, sercem Monster Sound jest chip Freedom 5600, którego nazwa mówi sama za siebie (oczywiście wolność dla procesora...). Dodatkowo karta jest wyposażona w akcelerowany port joysticka, który po raz kolejny odciąża procesor. Sama akceleracja dźwięku/joya to jeszcze nie wszystko. Monster Sound standardowo wyposażony jest w dodatkowy moduł WaveTable, na którym znajduje się zapisane 2MB instrumentów Midi (synteza WaveTable jest kompatybilna z General Midi i kartami firmy Roland), dzięki czemu można pożegnać się z piskami wydobywanymi przez poczciwego SoundBlastera. Najwięcej pieniędzy jednak przyjdzie użytkownikowi zapłacić za technologię...

Aureal A3D

Nowa technologia A3D firmy Aureal pozwala karcie na generowanie trójwymiarowego, pozycjonalnego dźwięku. Nie czas na zagłębianie się w technologię; wystarczy obejrzeć (i posłuchać) kilka przykładowych dem dołączanych do zestawu, aby naprawdę uwierzyć, że to działa. Oczywiście przy standardowych dwóch głośniczkach, stojących z obu stron monito-



ra, praktycznie nie słychać różnicy; wystarczy jednak podłączyć drugą parę pieców (Monster Sound ma wyjścia na 4 głośniki!) i ustawić je tak, aby stanowisko osoby siedzącej przy klawiaturze znajdowało się pośrodku. Twórcy systemu A3D widocznie zdawali sobie sprawę z ciasnoty polskich mieszkań, bowiem opcjonalnie można włączyć specjalny tryb słuchawek, który znakomicie sprawdza się w praktyce. Za przykład mogą tu posłużyć dołączane do zestawu gry OUTLAWS, SIM COPTER i TIGERSHARK. Najlepiej zilustruje to OUTLAWS, tam też A3D znajduje pole do popisu. Zamykając oczy ze słuchawkami na uszach można zagłębić się w świat dźwięków, wyławiając powoli okrzyki przeciwników dobiegające z tyłu, z boku i... z góry! Praktycznie na podstawie dźwięków można wyłowić pozycję nieprzyjaciela, aby posłać mu celną kulkę. Testowałem OUTLAWS, korzystając z obydwu Potworów – Monster 3D i Monster Sound; było to jedno z najciekawszych doświadczeń gierkowych na PeCecie, jakiego miałem sposobność doznać w ciągu ostatnich kilku miesięcy.



TIGERSHARK i SIM COPTER nie przynoszą ze sobą rewolucji na miarę OUTLAWS, jednak przyjemnie jest w TIGERSHARK słyszeć, jak świeżo odpalona torpeda majestatycznie przesuwa się w stronę statku przeciwnika. Mówiąc krótko – system trójwymiarowego dźwięku A3D ma szansę zrewolucjonizować gry PeCetowe. Do końca roku ma jeszcze ukazać się kilka gier wykorzystujących A3D, w tym: TUROK, FORSAKEN, DARK PROJECT, MAGESLAYER, JEDI KNIGHT, DARK VENGEANCE, TANARUS. Nieco później zapowiadane są: GOLGOTHA, SIM CITY 3000, TUROK 2, CRIME CITIES, MECHWARRIOR 3. Umowy z firmą AURAL podpisały takie firmy jak WESTWOOD, VIRGIN, UBI SOFT, TECHLAND (!), SONY, SIERRA, RAVEN, PSYGNOSIS, PROBE, INTERPLAY, GT INTERACTIVE, MICROPROSE, EIDOS, ELECTRONIC ARTS, ACTIVISION, RED ORB I ACCLAIM, czyli właściwie wszystkie liczące się w tym biznesie. Wypada jedynie czekać na nowe tytuły!

Użytkowanie

Monster Sound jest kartą sprzętowo kompatybilną jedynie z driverami Direct–X. Oznacza to, że wszystkie gry korzystające z pakietu Direct–X (a ściślej mówiąc z wchodzącego w jego skład systemu Direct Sound) są dopalane sprzętowo przez tę kartę. Uruchomienie z dźwiękiem innych niż Direct–X–owych gier jest możliwe za pomocą emulatora karty SoundBlaster, który uruchamia się jedynie w DOS–owym okienku Windows'95. Monster Sound po prostu nie działa w systemie DOS. Gdyby nie to, pierwszy poleciłbym jej seryjne montowanie w nowych komputerach. Firma Diamond przewidziała i ten stan rzeczy; Monster Sound da się bez najmniejszych problemów zainstalować obok obecnej wcześniej karty dźwiękowej. Czekając na lepsze czasy (i nowe gry) należy podpiąć do Monstera znajdującym się w komplecie kablem, starą kartę, dzięki czemu nie trzeba rozstawiać kolejnej pary głośników.

Instalacja karty przebiega baz żadnych problemów. Na płycie CD dodawanej do karty, oprócz driverów znajduje się kilka użytecznych programów; między innymi wspomniane wcześniej dema, playery oraz panel sterowania karty. To właśnie tam przełącza się tryby pracy (2 głośniki / 4 głośniki / słuchawki) i ustawia inne pożyteczne opcje. Podczas kilku dni użytkowania karta zachowywała się nienagannie, nie powodując żadnych kłopotów. Emulacja SoudBlastera działała przyzwoicie we wszystkich grach, które dały się otworzyć w DOS–owym okienku. Jednak po wyjściu z Windows'95, Monster Sound automatycznie staje się martwy.

Podsumowanie

Monster Sound to karta wyprzedzająca nieco epokę. W tej chwili istnieją trzy gry (i demo czwartej – GOLGOTHA), które wykorzystują jej możliwości, a to zdecydowanie zbyt mało, jak na tę cenę. Czy Monster Sound podbije serca graczy podobnie, jak zrobił to Monster 3D? To zależy jedynie od developerów i szybkości, z jaką będą pojawiać się nowe aplikacje generujące trójwymiarowy dźwięk. Źle by się stało, gdyby tak dobra karta została zapomniana, zaś potężne możliwości w niej drzemiące pozostały nie wykorzystane. Choć w tej chwili Monster Sound to jedynie ciekawostka; kto wie, czy za pół roku nie stanie się nowym standardem.

Marcin K. Górecki

W pudełku

Karta Monster Sound 3D
Płyta CD z driverami
Pełne gry: OUTLAWS, SIM COPTER, TIGERSHARK
Kabel do podpięcia starej karty dźwiękowej.
Flash Bios umożliwia samodzielny upgrade chipa.

Zalety

Akceleracja dźwięku i portu Joysticka.
Technologia A3D daje efekt trójwymiarowego dźwięku!
Moduł Wavetable.
Dobre przetworniki; czysty dźwięk.
Flash Bios umożliwia samodzielny upgrade chipa.

Wady

Niewiele tytułów wykorzystujących technologię A3D.
Bezużyteczna w DOS.
Kompatybilna z SB tylko przez emulację.

Dystrybutor: „Ab"
50-427 Wrocław, ul. Krakowska 82
tel. (0 71) 342 20 61 do 66
fax (0 71) 342 60 85
Cena (z VAT): 775 zł

Legenda głosi, że pierwsze jajko spadło z kosmosu i szybko zaczęło się rozmnażać na całym świecie. Tak naprawdę sprawcą całego zamieszania jest firma Bandai, znany na całym świecie japoński producent zabawek. Koncernowi ostatnio nie wiodło się najlepiej. Zapowiadano już fuzję z elektronicznym gigantem – SEGA. Sprawy nabrały innego obrotu w listopadzie 1996 roku, kiedy to na rynku ukazały się nie poparte żadną kampanią reklamową jajeczka Tamagotchi.

Tamagotchi!

Do chwili obecnej w samej Japonii sprzedano już prawie 10 milionów tej zabawki, a na półkach wciąż jej brakuje.

Ale jaja !

Tamagotchi to wirtualne zwierzątko zamieszkujące ciekłokrystaliczny wyświetlacz, umieszczony w plastikowym jajeczku na łańcuszku, umożliwiającym przypięcie go. Raz włączone jajko nigdy się nie wyłącza i działa aż do wyczerpania baterii. Pierwsze oryginalne Tamagotchi jest kurczakiem, a pod wyświetlaczem są trzy przyciski. Służą one kolejno do żywienia, zabawy oraz ogólnej opieki i sprawdzania samopoczucia naszego podopiecznego.





Po odbezpieczeniu blokady baterii w małym pudełeczku rozpoczyna się życie. Urządzenie na wstępie prosi o podanie aktualnego czasu, będzie to potrzebne to prowadzenia dalszego życia. W początkowej fazie na ekranie znajduje się tylko jajko, które już po paru godzinach zaczyna pękać i pojawia się niezgrabny ptaszek. Od tego mementu zaczyna się dla nas prawdziwe, ciężkie, dorosłe życie. Gdy tylko mały ujrzy światło dzienne, zaczyna drzeć dziób za żarciem. Pierwszy posiłek i już lepiej, ale jeszcze trzeba zadbać o właściwe warunki temperaturowe, a po jedzeniu odbyć obowiązkową zabawę. Żeby kurak nie wyrósł na głąba trzeba go systematycznie uczyć. Chwila odpoczynku, a już piszczy, żeby posprzątać po strawionym obiedzie. Gdy zaśnie oczywiście należy zgasić światło.

Czym skorupka za młodu...

Opieka nad małym Tama to nie byle jaka zabawa, ale prawdziwy obowiązek. Zwierzak regularnie ok 21.00 idzie spać, a wstaje głodny dwanaście godzin później. Trzeba regularnie go karmić, sprzątać po nim i zabawiać – w przeciwnym razie nie wyrośnie na prawdziwego koguta. Wskazana jest także właściwa dieta i systematyczna nauka dyscypliny. Karmienie chipsami i nadmierne rozpieszczanie może doprowadzić do tego, że nie będzie rozwijał się właściwie i może wcześniej zakończyć życie. Obserwowanie zmian zachodzących w organizmie naszego pupila w zależności od starań to w sumie największa atrakcja. Średnia wieku Tamagotchi to 12 lat, czyli 12 ludzkich dni. Rekordziści w Wielkiej Brytanii dochodzą już do 25, a absolutny mistrz hodował swój ideał przez 35 dni. Na każdego jednak przychodzi jego pora. Również na kuraki–cyfraki. W japońskiej wersji, na ekraniku pojawia się aniołek, a na przykład w angielskiej Tama wraca na rodzinną planetę. Na Internecie pojawiły się wirtualne cmentarze, na których można poczytać, ile żył czyjś Tama i jak bardzo kochał go jego właściciel. Długo rozpaczać nie trzeba, bo wystarczy wcisnąć reset po drugiej stronie pudełka i gorączka zaczyna się od początku.

Jajko mądrzejsze od kury

Cały świat kompletnie na tym punkcie oszalał. W Japonii, USA i Anglii brakuje TamaJajek w sklepach, a na czarnym rynku ceny gdzieniegdzie sięgają nawet kilkuset dolarów. Razem z nimi rozwinął się cały przemysł pamiątek i gadżetów z wizerunkiem Tama. Zwariowały nie tylko dzieciaki, ale także cała masa dorosłych. Zaganiane pracą bizneswomen nie mają prawdziwych rodzin, ale wirtualny podopieczny stał się idealnym ujściem dla instynktu macierzyńskiego. Nie będę się tu dalej rozwodził, dodam tylko, że to bardzo fajna zabawa, ale po trzecim zwierzaku już się trochę nudzi. Młodzi sadyści urządzają już zawody, kto szybciej wykończy swojego zwierzaka. W Japonii wymyślono już kolejne pokolenie Tamagotchi (Tamagotchi 2?). Tym razem mają to być dinozaury z możliwością podłączenia dwóch urządzeń. Można wtedy spotykać się ze znajomymi i skonfrontować przez kabel swoich ulubieńców. Efekt końcowy pokarze, kto był lepszym opiekunem.

Równolegle z całą gorączką produkcje swoich wersji jajek rozpoczęli Chińczycy. I na naszym rynku większość stanowią modele Made in China. Podstawowa na pierwszy rzut oka różnica to cztery przyciski, ale dalsze zasady są podobne i nie zauważyłem większej różnicy. Nie wiem jednak, czy zastosowany chip jest równie czuły na warunki stworzone przez opiekuna. Oprócz kurczaka może być piesek, rybka, panda, dinozaur i kot.

8 dni z życia mojego Tamapieska:

Dzień 1. Zaczęło się. Po ok. godzinie pojawiło się coś przypominającego psa i od razu usnęło.

Dzień 2. Wczesna pobudka. Piesek jest głodny. Nakarmiłem mlekiem, bo jeszcze młody. Pobawiłem się, potresowałem i tak jeszcze kilka razy – łatwizna. Wieczorem minęło dokładnie 24 godziny, czyli 1 rok tamapsi. Miła niespodzianka, Jajo zagrało mi Happy Birthday.

Dzień 3. Pobudka. Ale nabrudził. Zanim wstałem, zdążył już cztery razy. Ale zaraz! Trochę się zmienił. Urósł i nabrał kształtów, już widać uszy. Do diety dodałem mięso.

Dzień 4. Pobudka, sprzątanie i jeść. Je coraz więcej i stał się bardziej wymagający. Coraz trudniej go zabawić a trzeba to robić coraz częściej.

Dzień 5. O rany, jaki wielki! To chyba Rotweiler. Na śniadanie zjada już trzy udźce, wypija dwie butelki mleka. Postanowiłem pierwszy raz dać mu rybę, do tej pory wydawało mi się to dziwne.

Dzień 6. Jeść, bawić się, uczyć, sprzątać. I tak w kółko co parę godzin. Dbam o to, aby wszystkie współczynniki były cały czas na maksa.

Dzień 7. To już koń, a nie pies. Ma siedem lat i waży 48 kilo!

Dzień 8. Wieczorem nie usłyszałem urodzinowej melodyjki. Co się stało? Patrzę. Czyżby wyświetlacz się popsuł? Nie, to na ekranie pojawił się aniołek. O nie ! Mój Tama nie żyje ! Jakie błędy popełniłem? Być może dawałem mu jeść nieregularnie, może za dużo, a może powinien jeść więcej ryb?

Krótka żałoba i od początku.

Joseph Tamaopiekun

Dostarczył: ACTION, Warszawa
ul. Ciołka 35, paw. 4, tel: 36 23 13
Cena: ok. 65 zł
Wymagania: Dużo czasu i cierpliwości







DREENSHAR DZIEŁO MAGÓW

Nie tak dawno miałem przyjemność recenzować W POTRZASKU – propozycję z dziedziny role–playing, niejakiej L.K. AVALON, a tu znowu niespodzianka! Kolejna gra, której treść i forma wyglądają obiecująco. Tym razem przenosisz się w pełen stworów, magów i niewyjaśnionych zagadek, świat fantasy. Z legendy zawartej w intro dowiesz się rzeczy, które nie są niczym odkrywczym, ale z pewnością pomogą ci w dokonaniu ewentualnego zakupu...

Świat został opanowany przez siły Chaosu, co oczywiście przetrawiono już w tysiącu innych gier. Jego wybawcą możesz zostać tylko ty, czyli humanoidalny twór spreparowany przez grupę ocalałych magów. Warto wspomnieć, że Chaos jest wytworem zjednoczonych sił zła, które próbują zawładnąć światem, a przy okazji go zniszczyć, zaś ludzi ponabijać na pal. Ostoją dobra i pozytywnych wibracji w tych niezbyt przyjemnych okolicznościach jest miasto–baza, z której będziesz wyruszał na każdą wyprawę. Jednak przed samą walką z „czarnymi" będziesz miał przyjemność wybrać postać, w którą przyjdzie ci się wcielić. Standardowo są to: elf, krasnolud, rycerz, mag itd. – do wyboru masz jeszcze specjalizację swego gacha. W tym miejscu należy uważać, aby „zawód wyuczony" zgadzał się z rzeczywistymi zaletami danej rasy, wyzyskasz maksymalnie umiejętności twojego gostka. Na sam koniec wyświetli ci się zestaw statystyk opisujących fagasa, które jesteś w stanie zmodyfikować w celu osiągnięcia jak najlepszych parametrów.

Po akcepcie przychodzi czas wielkiej walki i zwierzeń Natalki oraz Majki Jeżowskiej „Z dyskoteki pana Jacka". Twoje poczynania będzie koordynował wielki Mag. Od niego dowiesz się o czekających misjach, przeciwnikach. On też udzieli ci niezbędnych wskazówek jak walczyć, czego się bać i co omijać. Z inicjatywy Maga przy pomocy specjalnego portalu zostaniesz przeniesiony w inny wymiar.

Po wykonaniu zadania, na twojej drodze pojawi się tajemne przejście, umożliwiające bezpieczny powrót do miasta. Tylko w mieście jesteś bezpieczny, ponieważ chronią cię jego mury i przyjaźnie nastawiona ludność. Gadając z miejscowymi, dowiesz się wielu ciekawostek. Na przykład, gdzie można tanio kupić zbroję, kto komu ostatnio sklepał maskę, ile kosztuje dziara na klacie itd. W sklepach i karczmach możesz zregenerować nadszarpniętą energię, wyleczyć rany, przespać się oraz zrelaksować przy bronksie. W początkowej fazie kosztowania napoju bogów twój podopieczny czuje się znakomicie, lecz po pewnym czasie odczuwa nasilający się ból głowy, dlatego radzę nie przesadzać ze zbyt obfitymi ilościami bursztynowego płynu. W lochowo–korytarzowej eksploracji musisz przecież być na maksa świeży.

Grę obsługujesz w całości myszką, co jest utrudnieniem. Przyporządkowanie niektórych funkcji klawiaturze oszczędziłoby czasu i palca wskazującego. W sumie walka jest banałem, bo polega jedynie na klikaniu. Z cech charakterystycznych dla gry role–playing, zauważyłem kilka podstawowych czynników. Do czarowania nie musisz kombinować z miksturami, łączeniem składników. Wystarczy użyć czaru i po ptokach. Oczywiście ilość czarów zwiększa się wraz z rozwojem gry. Nie wszystkie postaci mają ten sam potencjał i umiejętności czarowania. Na przykład czarodziej sypie sztuczkami magiczkami jak z rękawa w przeciwieństwie do wojownika–osiłka, który jest niezastąpiony w walce wręcz. Charakterem gra stara się nawiązać do klasyków gatunku jak EYE OF THE BEHOLDER, czy DUNGEON MASTER. Słuszny to zamysł, ale nie do końca trafiony, ze względu na nieumiejętność podrabiania naśladowanych wzorów. Potwory nie są takie straszne i fajowe, a lochy trochę nudzą monotonią. Za to lepiej wypadają zagadki logiczne, które ratują element walki. Czasem trzeba się nieźle nagłowić, aby otworzyć przejście, czy uruchomić zapadnię. Wydaje mi się, że logika i przygoda są jednymi z mocniejszych elementów gry, która może przyciągnąć do komputera starych wyjadaczy.

Oprawa graficzna i dźwiękowa w DREENSHAR prezentuje się przyzwoicie, aczkolwiek do wysokonakładowych czasowo i finansowo produkcji z Zachodu trochę jej brakuje. Ta gra może się podobać, bo potrafi oderwać gracza od rzeczywistości. Na pewno utrafi w gusta żółtodziobów, bo jest po polsku i nie posiada zbyt wielu skomplikowanych operacji w obsłudze. Dla fachmenów fabuła i miodność może być za płytka. Wydaje mi się jednak, że cena i mnogość misji zachęci cię do sięgnięcia po tę pozycję.

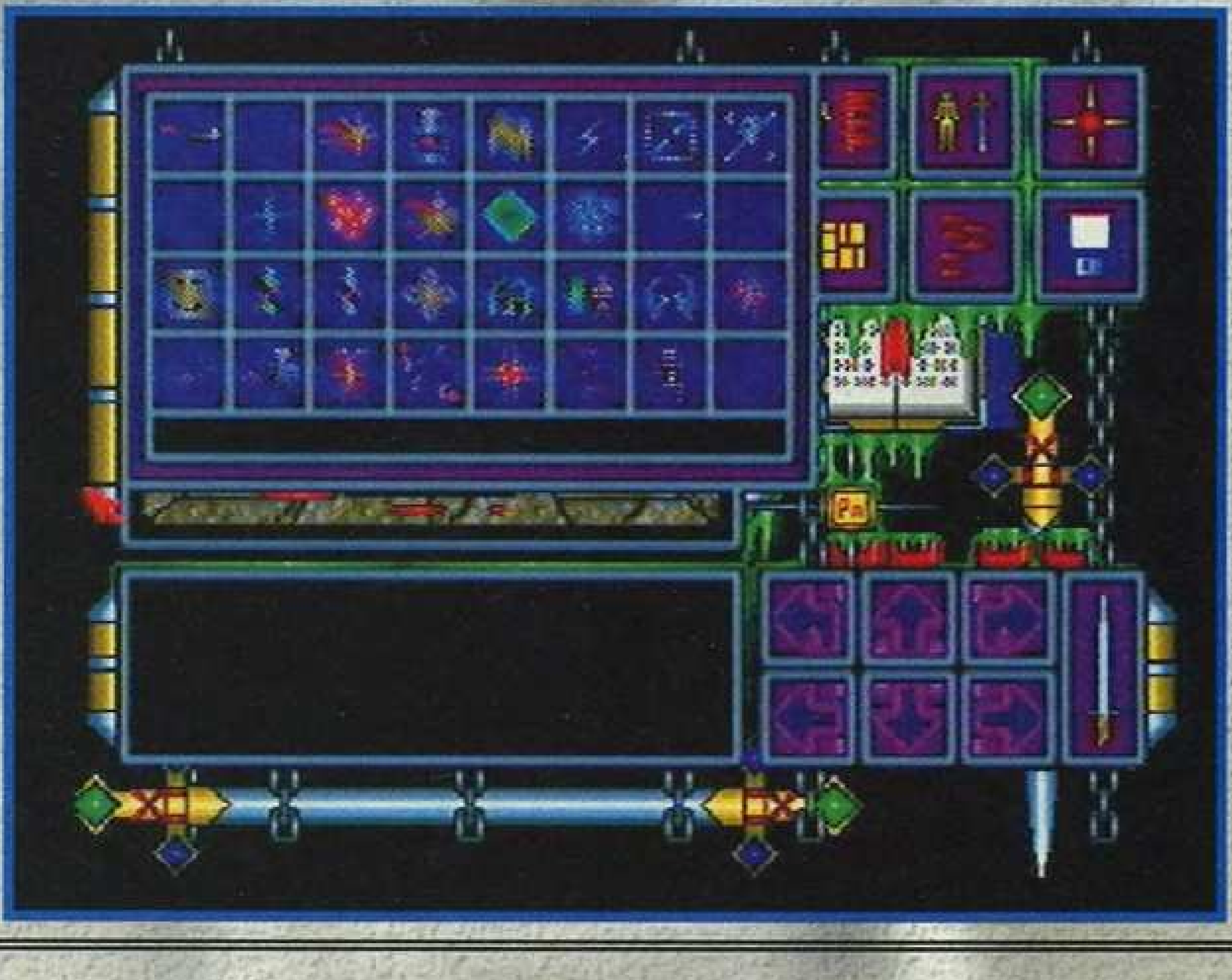
Wicik

L.K. Avalon

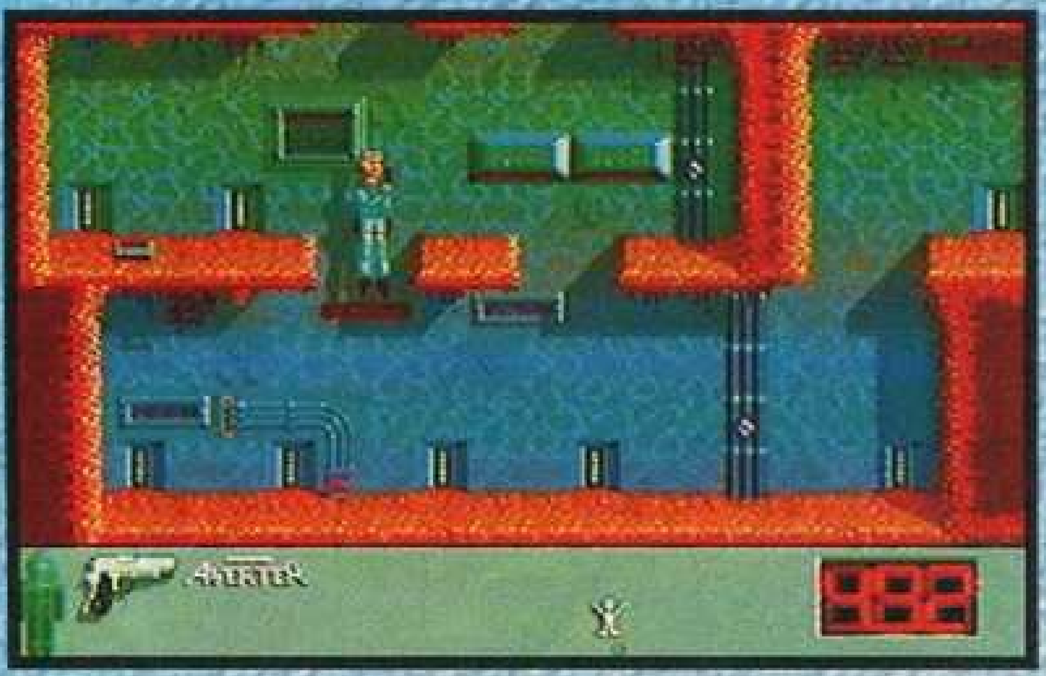
AMIGA 500/1200, 2 DYSKIETKI
DYSTRYBUTOR – L.K. Avalon — CENA: 35,00

OCENA: 5/10





ENEMY TEMPEST OF VIOLENCE





Pierwsze wrażenie w kontakcie z grą jest najważniejsze. Na nim kształtuje się całościowy wizerunek produktu. Dużo też zależy od intro i otoczki. Musi to być coś intrygującego, wciągającego każdym drobiazgiem grafiki, fabuły, powinno ponadto zainteresować gracza, aby nie czuł, że przedstawiany, komputerowy świat nie jest mu obojętny. Dziełem, które spełnia postawione powyżej wymagania jest z pewnością niemiecka platformówka z elementami przygodowymi – ENEMY. Na pierwszy rzut oka, gra przypomina rewelacyjną ANOTHER WORLD, ponieważ poruszasz się po systemie platform połączonych ze sobą pionowymi przejściami, zaś sterowany przez ciebie bohater wykonuje szereg fajowskich czynności.

Postać jest duża, dynamiczna, wspaniale zanimowana, co najlepiej oddaje jej ruch. Dzięki temu dobrze prezentuje się podział gry na misje opatrzone kodami. Przed rozpoczęciem zadania, zawsze będziesz miał przyjemność zapoznać się z dyrektywami wydawanymi w języku niemieckim. Nie martw się brakiem pasji poligloty, bo niedługo ma powstać anglojęzyczna wersja a za kilka lat może i polska....



Misje zazwyczaj mają ściśle sprecyzowany cel, polegający na dotarciu w pewne miejsce, aby na przykład, wysadzić w powietrze nośnik energii. Żebyś się nie pogubił w systemie korytarzy, pomocna okaże się mapa, generowana i wyświetlana na ekranie wraz z odkrywaniem nowych miejscówek pełnych moich braci, którym nie chodzi o forsę. Płaci się szacunkiem. Na swej drodze spotkasz wiele przeciwności losu i wrogów. Przeciwnościami okazują się zazwyczaj przejścia czy elektroniczne zapory, które dają się sforsować po znalezieniu odpowiedniej karty magnetycznej. Czasem trzeba trochę pokombinować, żeby skojarzyć ze sobą przedmioty i czynności. Jednak najfajniej zrealizowana jest walka z typkami spod ciemnej gwiazdy. Nie mam na myśli walki wręcz, kujawiaków w kaloryfer itp. Żeby mieć czyste ręce, wyposażony jesteś w spluwę napędzaną znajdowanymi na glebie nabojami. Samo strzelanie to czysta frajda! W momencie oddawania strzału stajesz w rozkroku i celujesz w odpowiednio wybranym kierunku. Możesz nie ruszając się z miejsca wycelować w sufit, w podłogę lub kręcić pistoletem dookoła własnej osi. Każdy twój ruch zaowocuje przesuwaniem się na ścianie cienia, który nadaje grze naturalności, a mnie osobiście wystrzeliwuje na Marsa.

Gra nie ma szybkiej i wartkiej akcji, tak jak większość platformówek, co nie znaczy, że jest gorsza. Jeśli lubisz smakować taką rozrywkę, to z pewnością zostaniesz usatysfakcjonowany. Potwierdzeniem wysokiej miodności ENEMY jest dobra oprawa graficzna z licznymi efektami dźwiękowymi i muzyką. Zdaję sobie sprawę, że gra nie jest też rewelacyjna, o czym nie zapomnę przy ocenie, ale ze spokojnym sumieniem mogę ją polecić każdemu graczowi. Program nie jest dostępny w sprzedaży detalicznej, o czym informują szwajcarscy twórcy. Mało kto chce teraz dystrybuować amigowskie produkcje, więc autorzy rozprowadzają ENEMY sami. Tym samym proszą was o zamawianie pełnej wersji pod numerem faksu 0041 71 277 11 75.

Wicik

Anachronia

AMIGA 500/1200,
DYSTRYBUTOR – ANACHRONIA
CENA: -,00

OCENA: 7/10

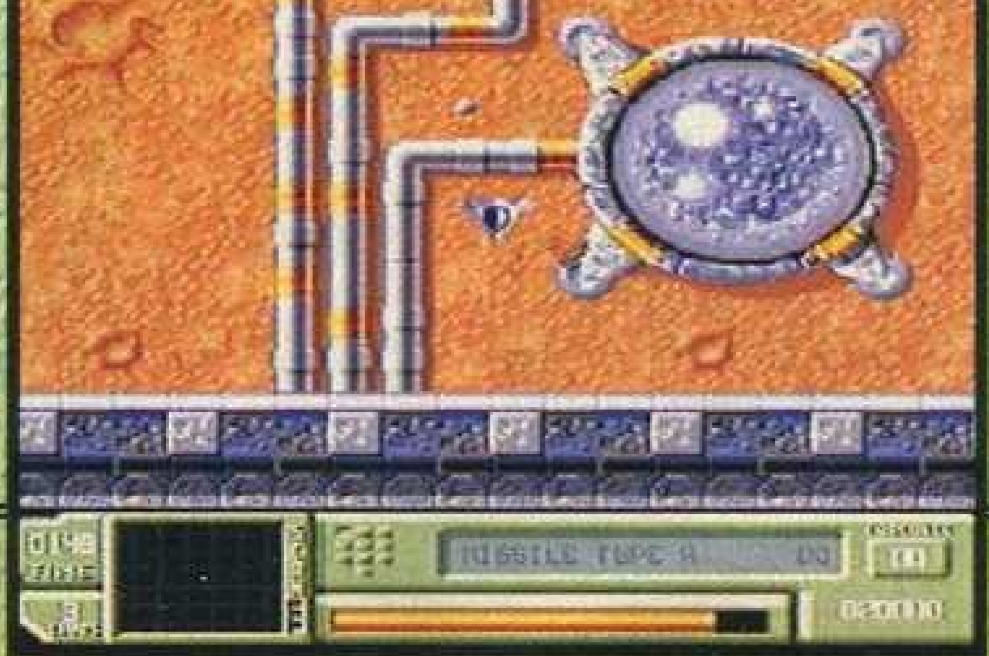
QUASAR WARS

Strzelaninki należą do moich ulubionych gier, bo wystarczy włączyć komputer, wczytać program i rozpoczyna się jazda na maksa! Zabawa jest tym lepsza, im więcej można rozstrzelać, zniszczyć, zdetonować i spalić. Jednak nie każda strzelanina musi być tak ostra, żeby rozcinała włosie z brody na pół. Dla



wrażliwszego gracza, który uwielbia wąchać w maju kwiatki na łące, najlepsze są gry w stylu QUASAR WARS. Ten produkt jest strzelaninką usytuowaną w kosmicznych realiach, widzianą z lotu ptaka. Operujesz w niej stateczkiem sterowanym przy pomocy joya lub klawiatury. W tym przypadku wygodniejsza wydaje się być klawiatura ze względu na skomplikowaną i złożoną obsługę. Stateczek jest w stanie poruszać się w dowolnym kierunku. Wystarczy wychylić gałkę do przodu lub skierować kursor w pożądanym kierunku. Jak się domyślasz, terenem twych działań jest sporo terytorium, więc żeby się nie pogubić, pomocny okaże się radar z wyróżnionym na czerwono wrogiem. Zazwyczaj nie jest on zbyt natarczywy, lecz potrafi dokopać nawet leżącemu. Gra podzielona jest na misje. Po przejściu danego etapu otrzymujesz kod, który umożliwi kontynuację od dowolnego miejsca.

Przed rozpoczęciem każdego etapu komputer poinstruuje cię i zapozna z zadaniami. Jeśli nie spełnisz chociaż jednego z wymogów postawionych przez komputer, marny twój los. Warto wspomnieć, że misje nie polegają na biciu i zabijaniu. W QUASAR WARS należy pomyśleć, czasem zdrowo pokombinować. W żadnej misji nie wystarczy raz strzelić, czy zakręcić się dookoła komina domu sołtysa i do widzenia. Musisz też pamiętać, aby zmieścić się w ściśle wyznaczonym czasie. Za poprawne wykonanie zadania otrzymujesz kabonę, która umożliwi ci zakup broni i urządzeń pomocniczych lub rozwijających możliwości techniczne stateczku.



Do wyboru masz aż dziesięć rodzajów broni o cenie wprost proporcjonalnej do siły rażenia. Pomysłowość i mnogość śmiercionośnych pocisków wzruszyła mnie do łez „beztroską" w niszczeniu wrogich obiektów. Wystarczy jeden przycisk fire, aby z celu pozostały tylko zgliszcza. Dla „biednych" pomyślano o działku z nieograniczoną ilością naboi, które na stałe zamontowane jest w dziobie stateczku. Nie można niestety zniszczyć nim żadnego z obiektów naziemnych.

QUASAR WARS posiada bardzo fajną oprawę graficzną i animację. Kolorystyka idealnie oddaje zaprojektowany krajobraz planety, na której rozgrywa się akcja gry. Stateczek rzuca cień, wybuchy oświetlają okolice w promieniu kilku kilometrów. Tak samo fajny okazuje się dźwięk z wszechobecnymi wybuchami.



W kategorii strzelaninek, QW wyróżnia się od reszty bogatą fabułą i podziałem na misje. Niekonwencjonalne rozwiązania i brak pędu do niszczenia wszystkiego, co napotkasz na swej drodze, zachęci z pewnością gracza wymagającego. Gorzej będzie z graczem, dla którego najważniejsze jest dać komuś w pysk, przeskoczyć przeszkodę, czy spalić napalmem kolejną wioskę.

Wicik

Light Design

AMIGA 500/1200
DYSTRYBUTOR – NIEZNANY
CENA: -,00

OCENA: 7/10

Logo SECRET SERVICE na bluzach i plecakach jest najprawdziwszym dwukolorowym haftem!

UWAGA!

komplet plecak+bluza+T-shirt 129,90

Rozmiary:
1, 2, 3, 4, 9 .... L, XL
5,6 .... uniwersalny
7, 8 .... L, XL, XXL



5 — 69,90

6 — 69,90

SEZON JESIEŃ '97 W PEŁNI!

1

39,90

2

39,90

3

39,90

4


39,90

Złota seria - pięć koszulek

Promocja

„Złota" kolekcja koszulek konkursowych składa się obecnie z pięciu sztuk. Przypominamy, że jest to kolekcja limitowana, która niebawem skończy się bezpowrotnie. Ponadto cały czas dostępne są: plecaki (nr 5 i 6), firmowy T-shirt (nr 7) i bawełniana bluza (nr 8), które z okazji wakacji możesz zamówić w komplecie po atrakcyjnej cenie.

Zasady zamawiania:

1. Wyciąć kupon z sąsiedniej strony.
2. Zaznaczyć na nim numery wybranych produków i rozmiary.
3. Pójść na pocztę.
4. Wypełnić czerwony przekaz.
5. Przykleić kupon z tyłu środkowej części.
6. Opłacić w okienku.
7. Czekać.
8. Odebrać u listonosza i dumnie nosić.
9. Jeżeli przesyłka nie nadejdzie w ciągu 28 dni, zadzwonić do redakcji tel. (0-22) 624-91-47 w godz. 9[00]-16[00] w dni powszednie.

9

39,90

7

29,90

8

49,90

UWAGA! ***Koszulki prać w temp 40°C, bez użycia wybielaczy i jadowitych proszków.***

ZASADY PRENUMERATY:

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch wariantów:

Wariant 1:
6 x SECRET SERVICE + 6 x SECRET SERVICE CD
Zamawiając prenumeratę sześciu wydań, płacisz mniej niż za pięć!

Wariant 2:
12 x SECRET SERVICE
(płacisz za jedenaście wydań)

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumerata wysyłana jest na 3 dni przed dostarczeniem numeru do kio-



SS'06 - 1,80 zł | SS'07 - 1,80 zł
SS'08 - 1,80 zł | SS'09 - 1,80 zł
SS'32 - 2,- zł | SS'33 - 2,- zł
SS'37 - 2,50 zł | SS'38 - 2,50 zł
SS'42 - 2,50 zł | SS'43 - 2,50 zł

PRENUMERATA

sków, co oznacza, że dociera do czytelników w tym samym tygodniu, co czasopismo do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod warszawski numer telefonu (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od listopada, należy dokonać wpłaty do 15 października! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.



Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

CENY PRENUMERATY:

Wariant 1: 6 wydań
SECRET SERVICE + SS CD **119.⁰⁰ zł**

Wariant 2: 12 wydań
SECRET SERVICE **42.⁹⁰ zł**

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAŁ LUB XERO PORZĄDNIE PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU! WYPEŁNIĆ, PODLICZYĆ I OPŁACIĆ NA POCZCIE.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

Kupon ważny do dnia 15.10.1997 r.

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery SECRET SERVICE: 6 7 8 9 16 27 28 32 33 34 35 36 37

Zamawiam następujące numery SECRET SERVICE CD: 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47

CD'38 CD'39 CD'40 CD'41 CD'42 CD'43 CD'44 CD'45 CD'46

Kompendium 1 czasowo brak ☐ Kompendium 2

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej — Numer prenumeratora (dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

PRENUMERATA

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony wariant, którego dotyczy zamówienie.

☐ **Wariant 1:** 6 miesięcy SECRET SERVICE + SS CD

☐ **Wariant 2:** 12 miesięcy SECRET SERVICE

PRODUKTY FIRMOWE

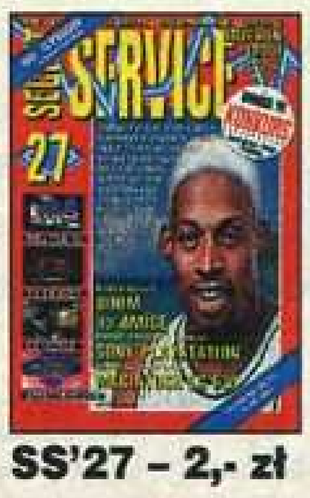
rozmiary

☐ koszulka nr 1 ☐ L ☐ XL
☐ koszulka nr 2 ☐ L ☐ XL
☐ koszulka nr 3 ☐ L ☐ XL
☐ koszulka nr 4 ☐ L ☐ XL
☐ plecak nr 5 (granatowy)
☐ plecak nr 6 (czerwony)
☐ koszulka nr 7 ☐ L ☐ XL ☐ XXL
☐ bluza nr 8 ☐ L ☐ XL ☐ XXL
☐ koszulka nr 9 ☐ L ☐ XL

zestaw promocyjny: plecak 5 lub 6, koszulka 7, bluza 8

ARCHIWALIA


SS'16 - 1,80 zł


SS'27 - 2,- zł


SS'28 - 2,- zł


SS'34 - 2,- zł


SS'35 - 2,- zł


SS'36 - 2,50 zł


SS'39 - 2,50 zł


SS'40 - 2,50 zł


SS'41 - 2,50 zł


SS'44 - 2,50 zł


SS'45 - 3,- zł


SS'46 - 3,50 zł

Archiwalne kompakty SECRET SERVICE CD dostępne są w bardzo atrakcyjnych cenach, a z uwagi na to, że ich ilość jest ograniczona, należy spieszyć się z zamawianiem. UWAGA! Należy pamiętać o dodaniu kosztów przesyłki.

KOMPENDIUM 1 jest czasowo niedostępne. Przygotowujemy rozszerzone i uzupełnione wznowienie.

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z nowym kuponem zamówienia oraz przeczytanie całej niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, SS CD lub KOMPENDIUM WIEDZY. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na poczcie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰ w dni powszednie. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście w autoryzowanym punkcie sprzedaży: **Warszawa, ul. Żelazna 69a, KIOSK „U SZCZEPCIA".**

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt.	– 1,20	od 14 do 18 szt.	– 3,00
od 3 do 4 szt.	– 1,30	powyżej 18 szt.	– 6,00
od 5 do 8 szt.	– 1,60	SS CD 1-3 szt.	– 3,00
od 9 do 13 szt.	– 2,00	SS CD 4-6 szt.	– 5,00

KOMPENDIUM 2: 11,90 + 3,00 = 14,90



SS CD'38 - 9,90 zł



SS CD'39 - 9,90 zł



SS CD'40 - 9,90 zł



SS CD'41 - 9,90 zł



SS CD'42 - 9,90 zł



SS CD'43 - 9,90 zł



SS CD'44 - 12,90 zł



SS CD'45 - 9,90 zł



SS CD'47 - 9,90 zł

FOR 1989 MAT

SERWIS ○ MODERNIZACJE ○ LEASING ○ RATY ○ SERWIS ○ MODERNIZACJE ○ LEASING ○ RATY ○ SERWIS ○ MODERNIZACJE ○ LEASING ○ RATY

KOMPUTERY

Obudowa **MINI TOWER**, klawiatura **WIN'95**, FDD 1.44 MB, płyta gł. z układami **INTEL® VX PCI, 8 MB RAM**, kontroler EIDE, monitor **SVGA COLOR 14"NI/LR**, grafika 1MB PCI **Trio64 V+**, centronics, 2 x RS 232, pamięć CACHE 512 KB

	PROCESOR	bez HDD	dysk twardy 1 GB	1,6 GB	2,5 GB	4 GB
Procesor AMD™	K5-P133	1 484	1 911	2 005	2 105	2 483
	K5-P166	1 572	1 999	2 094	2 194	2 571
	K6-P166	1 703	2 131	2 225	2 325	2 702
	K6-P200	1 696	2 123	2 218	2 318	2 695
	K6-P233	2 063	2 490	2 584	2 684	3 062
Procesor Pentium®	P-150	1 606	2 033	2 127	2 227	2 605
	P-166 z technologią ***MMX***™	1 761	2 189	2 283	2 383	2 760
	P-200 z technologią ***MMX***™	1 827	2 254	2 348	2 448	2 826
	P-233 z technologią ***MMX***™	2 354	2 781	2 875	2 975	3 353

Zmiany konfiguracji:

Pamięć RAM	
16 MB EDO	+71
32 MB EDO	+251
64 MB EDO	+655

Monitory	
Bez monitora	-555
COLOR 15"Daytek	+189
COLOR 17"Daytek	+833

Oprogramowanie	
MS-DOS 6.22	+150
WIND. 3.11 PL WG	+203
WIND. 95 CD PL	+317

Zmiana płyty głównej	
Shuttle TX, 512C	+83
Atrend TX, 512C	+83
ASUS VX, 512C	+72
ASUS TX'97 512C	+266

Karty Grafiki	
S3-Virge 3D 2/4 MB DataExpert	+57
Diamond Stealth 3D 2/4MB	+134
MATROX Mystique 4MB SGRAM	**+467**
MATROX Millenium 4/8MB WRAM	**+806**

DRUKARKI

HEWLETT PACKARD



DJ 400L	555
DJ 670C	738
DJ 690C+	874
DJ 820Cxi	904
DJ 870Cxi	1 232
LJ 6L	1 410
LJ 6P	2 948
LJ 6MP	3 800

OKIDATA



ML 3320 PL	1 263
ML 3321 PL	1 417
Okipage 4W *(laser 600 dpi)*	848

Panasonic



KX-P1150 *(9 igieł)*	475
KX-P2130 *(24 igły)*	562
KX-P3696 *(9 igieł)*	1 268
KX-P6300 *(laser GDI 600 dpi)*	955
KX-P6500 *(laser 1200 dpi)*	1 206

Cennik podzespołów komputerowych (fragment oferty)

PŁYTY GŁÓWNE

Shuttle Hot-555A,512C,VX	287
Shuttle Hot-565,512C,TX	374
Atrend TX, 512C	374
FIC TX, **512C**	420
ASUS VX, **512C**	362
ASUS **TX'97**	563

DYSKI TWARDE

1.0 GB Samsung	442
1.2 GB Samsung	488
1.6 GB Samsung	540
2.1 GB Samsung	586
2.5 GB Samsung	644
1.6 GB Seagate	561
2.1 GB Seagate	632
1.0 GB Caviar	460
1.2 GB Caviar	517
1.6 GB Caviar	632
2.1 GB Caviar	576
2.5 GB Caviar	747
3.2 GB Caviar	810
4.0 GB Caviar	1 035

PAMIĘCI RAM

SIMM 4MB EDO	57
SIMM 8MB EDO	94
SIMM 16MB EDO	187
SIMM 32MB EDO	396

PROCESORY

K5-P133	264
K5-P166	356
K6-P166	494
K6-P200	828
K6-P233	1 207
P 150	391
P 166 z tech. MMX	552
P 200 z tech. MMX	948
P 233 z tech. MMX	1 495

MONITORY

MONO 14"	256
Daewoo 14"	575
Daewoo 15"	805
Daewoo 15" multimedia	920
Daweoo Daytek 15"	770
Daewoo Daytek 17"	1 437
Hyundai 14"	621
Hyundai 15"	851
Samsung 500b 15"	1 242
Samsung 700b 17"	2 185
SONY 100sx 15"	1 265
SONY 100sf 15"	1 552
SONY 200sf 17"	2 794
Philips 105b 14"	1 207
Philips 105a 15"	1 368

Wszystkie ceny bez podatku VAT

KARTY GRAFIKI

S3-Trio64V+ 1MB E-RAM	79
S3-Trio64V+ DataExpert 1MB E-RAM	88
S3-Virge 3D 2/4 MB E-RAM	116
S3-Virge 3D DataExpert 2/4 MB E-RAM	138
STB TSENG ET-6000 2 MB RAM	**241**
S3-Virge 3D Stealth 2/4 MB E-RAM	218
MATROX Mystique 220 **4 MB SGRAM**	563
MATROX Millenium2 **4 MB WRAM**	914
Diamond Monster 3D 4MB RAM	**598**

MULTIMEDIA

CD-ROM 8 SPEED Samsung	201
CD-ROM 12 SPEED Samsung	227
CD-ROM 20 SPEED Samsung	281
CD-ROM 24 SPEED Samsung	316
Stacja Iomega Zip (wewnętrzna)	442
Stacja Iomega Zip (zewnętrzna)	569
SOUND SHUTTLE 48 Plus	63
SOUND BLASTER 16 PnP	161
SOUND BLASTER AWE 64 PnP VE	302
SOUND BLASTER AWE 64 PnP GOLD	667
GŁOŚNIKI ENCORE 203/10W	44
GŁOŚNIKI ENCORE 301/25W	71
GŁOŚNIKI ENCORE 401/100W	98
GŁOŚNIKI ENCORE 120/120W	115
GŁOŚNIKI ENCORE 160/240W	132

WARSZAWA, ul. Bracka 4, tel./fax (022) 625 40 09, tel./fax (022) 625 70 12

STARACHOWICE, al. Wojska Polskiego 16, (047) 274 03 89

ŁÓDŹ, ul. Piotrkowska 270 p. 904, tel./fax (042) 81 89 72, tel./fax (042) 84 54 03

MŁAWA, ul. DŁUGA 2, (023) 54 60 28

LUBLIN, ul. T. Zana 38 a p.201, tel./fax (081) 525 81 11

KIELCE, ul. Sienkiewicza 78, tel./fax (041) 66 27 37

POZNAŃ, ul. Piekary 17, tel./fax (061) 852 42 23

RADOM, ul. Żeromskiego 18, tel./fax (048) 63 31 94

HURT Warszawa, ul. Jagiellońska 78, tel./fax (022) 614 53 19



PRZECIEKI

Uwaga, zanim zaczniemy! Tak się rozpędziliśmy robiąc ten numer, że zabrakło nam stron. Dosłownie. Dlatego Aloha, Tipsy, Helpy i inne drobiazgi z KGB spadają do następnego numeru. Wrócą w pełnej krasie i w nowych szatach.

A dzisiaj zadyma. Huknęła nam pięćdziesiątka i przyszedł czas na refleksje, ponadto nie przysłaliście zbyt wielu pytań, więc będzie nietypowo.

Decybeliusz

• • •

Na ostatniej lekcji religii siostra zakonna zrobiła nam wykład na temat dozwolonych i niedozwolonych gazet oraz sekt. Według niej (powoływała się na powagę Kościoła) do sekt należą: Prezydent RP, Tom Cruise, Sharon Stone, Hilary Clinton, Przemysław Saleta, Grzegorz Szamotulski. Wśród zakazanych czasopism wymieniła „Bravo" (pokazało cycek), „Playboya" (pokazuje laski) i „Secret Service". Otóż redaktorzy SS należą do sekty, pismo godzi w wiarę chrześcijańską, gloryfikuje przemoc. Mam czteroletnią siostrę, ona toleruje tylko DN3D i MORTAL KOMBAT, a żyje. Zapiszę się na etykę. NIEPODPISANY, Myślenice

Siostra zakonna jest niewątpliwie wysłannikiem złego maga, który przy pomocy jej podobnych chce przejąć władzę nad światem, a do tego potrzebuje zniszczyć siedem sekt, żeby zabrać im siedem kryształów potrzebnych do zawładnięcia mocą kosmicznej energii zgromadzonej wokół Ziemi. Jako sekciarze jesteśmy wyjątkowo perfidni, bo nie wyróżniamy się z tłumu – może poza Hunterem, bo on chodzi w kapturze, pelerynie i stawia magiczne znaki w drzwiach autobusów tak, że nikt nie może potem wejść. W kwestii przemocy to raczej jesteśmy jej ofiarami niż gloryfikatorami, bo zanim przejdziemy poziom gry, pokonamy wroga, nakładziemy komuś po Ryu lub wyrwiemy serduszko z kręgosłupem, to obrywamy notorycznie i wielokrotnie, aż obolały czerep opada na guziki, niejednokrotnie trafiając okiem w joystick. Cóż, cierpienie uszlachetnia.

• • •

Czytam was od września ubiegłego roku i zamierzam czytać dalej. Ogólnie pismo podoba mi się. Wkurzają mnie tylko recenzje gier będących kontynuacją. Autorzy zamiast skupić się nad właściwą zawartością gry, rozpisują się, co sądzą o zmianach, a czego nie sądzą, w odniesieniu do poprzedniej wersji. Co mają powiedzieć ludzie, któ-

rzy nie widzieli poprzedniej edycji? KRZYSZTOF, Limanowa

Autorzy boją się, że jeśli napiszą tak, jakby w ogóle pierwszy raz widzieli grę, to automatycznie zostaną lamerami. Na każdym kroku trzeba podkreślać swoje szerokie doświadczenie w mikroświatku gierczanym (patrz: recenzja BROKEN SWORD 2) i nie pamiętać, że dziatwa się starzeje i zajmuje zakładaniem rodzin, a nie badaniem genezy co chwytliwszego hitu. Nowych czytelników mamy zaś młodziutkich, wciąż świeżych i nie mających pojęcia o zamierzchłym roku 1994. Jak z tego widać, czas na reformy.

• • •

Przysyłam wam dodatek do Rzeczpospolitej z 23–29 sierpnia, te zastępy ciotek są coraz bardziej nudne. MICHAŁ, Szamotuły

„Elektroniczna przemoc. Odrąbywanie głowy, wyrywanie serca. Coraz częściej słychać głosy krytyki, że gry komputerowe propagują przemoc. Producenci gier odpowiadają zwykle, że świat jest brutalny, a gry nie pokazują rzeczywistości w sposób bardziej drastyczny, niż telewizyjne serwisy informacyjne. Nie jest to jednak do końca prawdą, coraz częściej bowiem w grach przemoc pokazywana jest bez żadnego uzasadnienia. Można nawet powiedzieć, że ta gałąź kultury masowej jest wyjątkowo nasycona brutalnością, walką i nienawiścią. Fabuła nawet najprostszych gier pisanych z myślą o przedszkolakach opiera się na przemocy. W grach zabijanie jest głównym celem prowadzącym do zwycięstwa, a im więcej trupów tym lepszy końcowy wynik. Nowoczesne techniki animacyjne pozwalają jednak pokazywać w grach przemoc z niespotykanym dotąd w historii rozrywki naturalizmem. Krew, wnętrzności, rozbryzgujace mózgi – oto najczęściej oglądane sceny. (...) Na eksponowaniu przemocy programiści zarobili jednak majątek („MORTAL KOMBAT 3” była jedną z najlepiej sprzedawanych gier pod koniec 1995 roku). (...) Młodzieży brutalność się podoba, co skwapliwie wykorzystują programiści. W grze I HAVE NO MOUTH BUT I MUST SCREAM jednym z bohaterów jest hitlerowski oprawca, lekarz z obozu koncentracyjnego, torturujący więźniów. W postać tego lekarza wciela się właśnie gracz. Inny głośny tytuł PHANTASMAGORIA (a także PHANTASMAGORIA 2) prezentuje sfilmowane sekwencje bestialskich mordów, których nikt nie powinien oglądać po sutym obiedzie. To wszystko to jednak dopiero początek. (...) Mają powstać specjalne kluby, do których młody człowiek będzie wchodził z karabinem (może także z piła mechaniczną?) i mordował elektronicznych przeciwników. Będą to postacie trójwymiarowe, poruszające się jak żywi ludzie. Czy z takiego seansu wychodzić będą jeszcze normalne dzieci?”.

Prawda, że słodko być psycholem? Z pewnością nikt normalny z takiego salonu nie wyjdzie, ponieważ nikt normalny tam nie pójdzie. Nie ma już ludzi normalnych – norma jest relatywna. Wszyscyśmy walnięci, poznajmy się. Poza tym uważam, że powinniśmy się tolerować – jedni lubią barbie drudzy mangi, a jeszcze inni wolą oglądać głośne wypadki samochodowe. Pod względem oceny moralnej gracze nabijający kasę producentom chorych gier nie różnią się od bogobojnych czytelniczek kolorowej prasy brukowej, nabijających kabzy paparazzim. Wszyscy chcą krwi, nikt nie chce tylko być jej dawcą. Geneza growej psychozy bierze się z chałupniczej refleksji, że lada moment praktyki znane dzieciarni z gier zostaną (już zostały?) przeniesione do rzeczywistości pozawirtualnej, bo przemoc i bestialstwo spowszednieją tak, że mało kto będzie zdolny do oceny świata w kategoriach moralnych. Temu, kto zauważy u siebie, że nie robi mu różnicy, gdzie morduje, proponuję natychmiastową wizytę u psychiatry, zanim będzie zmuszony złożyć ją na Rakowieckiej.

Kwestia mordowania na ekranie wydaje się być chwytliwym tematem prasowym. Dostaliśmy także artykuł z Trybuny Śląskiej, pt. „Krew na ekranie”, który dotyczy nie tylko gier, ale i SS. ***„To, że nastolatki mordują nie budzi już wielkich emocji, powszednieją też kolejne czarne marsze. (...) Oczywiście, nie wszyscy młodzi ludzie zabijają. Nie wszyscy wymuszają haracze czy biją kijem baseballowym. Wielu wystarcza miła zabawa, choćby gra komputerowa. A gry przedstawia np. ciekawe, kolorowe i rodzime pismo Secret Service. (...) Czytając Secret Service trudno się oprzeć wrażeniu, że ten magazyn redagują psychopaci dla psychopatów. Ale jednocześnie ci, którzy w nim piszą, z pewnością są profesjonalistami. Tworzą teksty lekkie, łatwe do czytania i często dowcipne. Co się zresztą przyczynia do skojarzenia koszmarnych gier z sympatyczną rozrywką i przyjemnością. (...) Zapewne nawet najbardziej odrażająca gra komputerowa nie zwichnie trwale psychiki normalnego młodego człowieka. Tylko czy normalni młodzi ludzie w ogóle się w to bawią.”*** – puentuje Klaudia Michalak, zapewne młoda dziennikarka.

W co się bawicie rozkoszni psychole? Z powyższego tekstu wynika, że nie wolno pokazywać drastycznych gier ludziom starszym, gdyż ci nie są odporni na ich oddziaływanie. Wynika także, że jesteśmy profesjonalnymi psychopatami. Sekta, satanizm, choroby psychiczne... tego już za wiele, nawet jak na nas. Stan dzisiejszy naszych rozbryźniętych po mózgoczaszkach szarych komórek każe nam się pokajać. Więcej nie będziemy opisywać zgniłych produktów chorej cywilizacji Zachodu ani wyobraźni zautomatyzowanego, żółtego Wschodu. Będziemy stronić od ociekających juchą amerykańskich strzelanin, zwichrowanych japońskich mordobić i porąbanych angielskich przygodówek. Od następnego numeru zajmujemy się tylko szlachetnymi, chrześcijańskimi i edukacyjnymi programami ;)

• • •

W wakacyjnym wydaniu SS znalazł się list czytelnika Jaro, dotyczący pewnego artykułu w piśmie „Uroda” na temat przemocy wśród młodzieży. Autor listu wyrażał się o redaktorach tego pisma jak o głupkach, którzy bez powodu czepiają się jego ulubionych gier. Wcale nie bez powodu. Ja jestem przekonany o tym, że te gry powodują brutalność. Ty, Decybeliuszu, jesteś tego doskonałym przykładem. Świadczy o tym twoja odpowiedź. Gdybyś nie widział REDNECK RAMPAGE, nigdy nie przyszłoby ci do głowy uskuteczniać go na Marszałkowskiej. Przecież gdyby

nie było takich gier, filmów itp., mniej osób by chciało dołożyć tym, którzy mają odmienne zdanie. Takie gry, nawet jeśli nie czynią mordercami, to pobudzają agresję. Coś musi w tym być... ANTYKOMBATMAN, Warszawa

...rzekł baca, macając kiszkę stolcową. Przysięgam, że większe zagrożenie dla otoczenia stanowię po lekturze „Urody", a uskuteczniać wtedy mam ochotę cokolwiek, byle nikt nie przeżył. W końcu bycie psychopatą do czegoś zobowiązuje :)

• • •

Chodzę do licealnej klasy o profilu informatycznym, gdzie od pewnego czasu mam wątpliwą przyjemność uczęszczać na lekcje jednego pana – nieprzyjemnego i wyśmiewającego potencjalne umiejętności dziewcząt w obcowaniu z tymi bezlitosnymi maszynami. Ów mężczyzna twierdzi, że przyszłyśmy do tej klasy tylko ze względu na chłopców, bo „nic innego nam w głowach". Nie twierdzę, że tak wredni są wszyscy osobnicy płci odmiennej. Poprzedni nauczyciel był fajny, jednak większość chłopców, gdy dowiaduje się, że SS to moja ulubiona lektura, patrzy na mnie, jakbym prenumerowała „Playboya". Bardzo przepraszam, ale czy to jest fair? Proszę o przeczytanie na głos mojego zdania w redakcji i stanięcie Krupika po mojej stronie. CORNELIUS, Chwaszczyno

Odpowiada Krupik: Nie przeczytaliśmy na głos, bo od miesiąca warczy nam pod oknami koparka i własnych myśli nie słychać. Odnośnie kobiecej solidarności to muszę stwierdzić, że pan od informatyki zapewne ma problemy osobowościowe i kłopoty z samooceną. Za to z oceną innych nie ma najmniejszych kłopotów.

Dawno skończyły się czasy, kiedy kobiety były od garów i siedzenia w domu, choć czasem trudno uprawiać komputerową rozpustę na świeżym powietrzu (Krupik na znak protestu, solidarności, czy jak tam wolisz, wyszła za mąż i obcięła włosy – Dec.). Teraz wreszcie zauważono, że kobieta i mężczyzna są sobie równi i mają równe prawa. Co dziwne, większości graczy, a piszę to sądząc po przemiłej korespondencji w sieci, to bynajmniej nie przeszkadza. Ja czuję się zupełnie normalnie, mam rączki, nóżki i główkę (jako jedyna... – Dec.). Szanujmy to, że kobiety czasami nie chcą czytać pisemek „dla dziewcząt", ale w tym czasie pograją sobie np. w DUNGEON KEEPER.

• • •

LIST MIESIĄCA

Cześć, ostrzegam, że sprawa jest dość dziwna. Pewnego wieczoru zaprosiłem koleżankę do domu i graliśmy na zmianę w WIPEOUT 2097 na PlayStation. W pokoju było ciemno. Telewizor mam duży i głośny. W pewnym momencie koleżanka po prostu zemdlała! Bardzo się wystraszyłem. Problem polega na tym, że ona znowu chce grać. Chętnie bym z nią pograł i nie tylko, ale wiem, że takie gry powodują u niektórych osób utratę świadomości i boję się, że znowu odleci. MARCIN ZWANY TAKŻE JEZUSEM, Nysa

Są dwie możliwości – albo WIPEOUT 2097 nie nadaje się na grę wstępną, albo wyjątkowo się nań nadaje. Musisz sprawdzić, czy koleżanka mdleje bezwiednie czy z premedytacją. Pierwszy wariant jest gorszy, bo koleżance będzie mógł pomóc tylko lekarz, drugi lepszy, ponieważ tylko ty będziesz mógł poprawić jej samopoczucie.

super

S U P E R Y

Wskrzeszone z martwych, Supery żyją, szukając nieustannie świeżej krwi. Poniżej znajdziecie owoce wizyt w dwóch punktach honorowego krwiodawstwa i parę efektów przypadkowego ugryzienia się w rękę.

Decybeliusz

• • •

– *pytania:* Co jest lepsze, wino czy kobieta? Hm, zależy od rocznika...; Dlaczego zabili łysego na basenie? Nie chciał oddać czepka; Jak działa rosyjski spadochron? Jak poduszka powietrzna, przy uderzeniu...; Co w wojsku jest niemożliwe? Okopać się w wodzie i przewrócić hełm na lewą stronę!;

– *ze szkoły:* Mangoł – Otaku, fan mangi; mordoklep – miłośnik mordobić; Nowe prawo nieważkości – nieważne ile ważysz, ważne ile możesz wypić; Witkacy popełnił samobójstwo, bo nie wiedział co robić; Mąż Marty umarł po kilku latach spożycia małżeńskiego; Różnica między królem a prezydentem polega na tym, że król jest synem swego ojca, a prezydent – nie; Makbet miał bardzo ciężki koniec; Skawiński nie zapalił latarni, ponieważ tak go zaciekawił „Pan Tadeusz", że usnął; Aleksander Wielki był dlatego sławny, bo założył wielkie reformy; Franciszek Józef, oprócz kobiet klepał również konie, podczas gdy inni klepali biedę.

– *uwagi z dzienniczków:* Wyrwany do odpowiedzi mówi, że nie będzie zeznawał bez adwokata; Przyniósł do szkoły trutkę na szczury z zamiarem wypróbowania jej na wychowawcy; W czasie wyścigu międzyszkolnego umyślnie biegł wolno, by, jak twierdzi, zyskać na czasie; Wysłany po kredę, przyniósł ślimaka; Po napisaniu kartkówki nie oddał jej, twierdząc, że zostawił ją w domu; Na lekcji zajęć praktyczno–technicznych umyślnie piecze ciasto bez mąki; Zjada ściągi po klasówce; Naraża kolegów na śmierć rzucając kredką po klasie; Wlał wodę do kontaktu w pracowni fizycznej na lekcji plastyki; Wkłada kapiszony do kontaktu, czym doprowadził nauczycielkę na pogotowie.

– *konkurs:* PAPUGA – Pierwsza Alternatywna Partia Uzależnionych Graczy Amatorów; Precz z Partią Graczy Zjednoczonego Wszechsprzętu, Wiwat WdW (Wszystko dla Wszystkich).

– *przekręty:* ACE VENTURA 2 – Halski szuka córki; RESIDENT

EVIL – Prezydent debil; Wirus komputerowy; RED ALERT – Ostatni kieliszek; BETRAYAL IN ANTARA – Królewskie łoże na Antałówce; MONKEY ISLAND – Praprzodek Robinsona Crusoe; DIE BY THE SWORD – Daj mi ten szort; TERRACIDE – Terazkwas; HUYGENS DISCLOSURE – Nagi Narząd Genowy; BIG RED ADVENTURE – Wielka awantura z Czerwonymi; LANDS OF LORE – Lądowisko Lory; KOALA LUMPUR – Żulia z Australii.

– *szlachetne zdrowie:* Granie w gry komputerowe prowadzi do padaczki, chorób umysłowych i ślepoty – Minister Giercowania i Opieki nad Internautami;

– *polityka:* Otaku Polsku Walczyłem!

– *varia:* Większość czytelników ma w nosie, czy Berger (bez obrazy) myje zęby Blend–a–medem i czy mu od tego twardnieją jajka;

– *wkurzony:* Tak bardzo przypadliście mi do gustu, że postanowiłem kupić „Kompendium Wiedzy 2". Na książkę czekałem 2 tygodnie i co? Dostałem... z czarno–białymi obrazkami! Nie wierzę własnym oczom i idę do kolegi, który posiada „KW2" i on też nie ma kolorowych obrazków. Co to ma znaczyć? Domagam się wyjaśnień na łamach SS. Listownie nie oczekuję odpowiedzi, bo sprawa interesuje także tego kolegę, a i tak wam nie podam mojego adresu. Na koniec wyjaśnię – wciąż was kocham, tylko chwilowo jestem wkurzony;

– *reklama:* Niektórzy mężczyźni używają zwykłych past do zębów, myśląc, że to takie męskie. Ja wybrałem pastę kiwi. Mogę jej używać codziennie, a moje zęby stają się miękkie i puszyste, takie jak włosy mojego psa.

– *rozwiązanie:* Z całego serca pragnę przeprosić za część mojego poprzedniego listu, w którym narzekałam na brak „Animegaido" w Krakowie. Moje upragnione, z góry ukochane pismo mangowe dotarło i to przed sam nos, bowiem na moje osiedle. A więc brzemię czekania zostało zrzucone...; Po pierwsze: „Animegaido" jest super tyle, że w większości kiosków wiara nie wie czy to gazeta, czy pieluchy.

– *kontakty towarzyskie:* Zabierz ode mnie te chore przeszczepy!; Jak we dwoje dogonić autobus: Bujaj silikony maleńka!

– *z życia wzięte:* Konia obleciały ślepaki. Ten chcąc się uwolnić wlazł do rzeki i w pewnym momencie dał nura. Wszystkie owady, oprócz jednego poleciały do góry. Nagle słychać znad powierzchni wody okrzyki: „Gienek, utop sukinsyna!"; Szedł sobie mamut przy skraju dżungli, nagle stratowało go stado słoni. Pozbierał się nie bez wysiłku i rzucił: – cholerni skinheadzi!;

Po wybuchu jądrowym na uschniętym kikucie ocalałego drzewa siedzą dwa szympansy.

– Masz coś do jedzenia ? – pyta samiec. Samica podaje mu jabłko.

– O nie, nie będziemy tej idiotycznej historii zaczynać od początku!





THE HAKKENDEN

Produkcja: AIC, Pioneer LDC. Inc.
Wydawca: Anime Pioneer
Scenariusz: Noboru Aikawa na podstawie mangi Bakin Takizawy „Nanso Satomi Hakkenden"
Reżyseria: Takashi Anno
Muzyka: Takashi Kudo
Chara designer: Atsushi Yamagata
Czas trwania: (dostępne) 90, 90 (zapowiedź) 57, 90, 90 min.
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga wersja z angielskimi dialogami
Cena: 55.90

15





Ponieważ mista Root wyjechał na zasłużony wypoczynek, na mnie spadł obowiązek przygotowania materiałów do bieżącego wydania Manga Room. Mój wybór padł na THE HAKKENDEN – serię, którą Mr. Root niejednokorotnie zachwalał, przedstawiając ją jako epicką sagę (przewyższającą rozmachem tę o Ludziach Lodu :), rozgrywającą się w feudalnej Japonii. Jak się później okazało, nie zawiodłem się, otrzymałem bowiem jeden z najbardziej skomplikowanych filmów anime, jakie dane mi było widzieć.

Pierwszy epizod THE HAKKENDEN zatytułowany KALEIDOSCOPE ma za zadanie wprowadzić widza w niesamowity klimat tej opowieści, co zresztą udaje się znakomicie. Cała seria składa się z 5 kaset, na każdej z nich znajduje sie po 3 epizody sagi. Całość wywarła na mnie naprawdę niesamowite wrażenie i wzbogaciła moją znajomość japońskiej kultury o nowe, nie znane mi dotąd demony. Pokrótce pozwolę sobie streścić pierwszy epizod, ponieważ to właśnie on najlepiej pokazuje, czego można oczekiwać po THE HAKKENDEN.

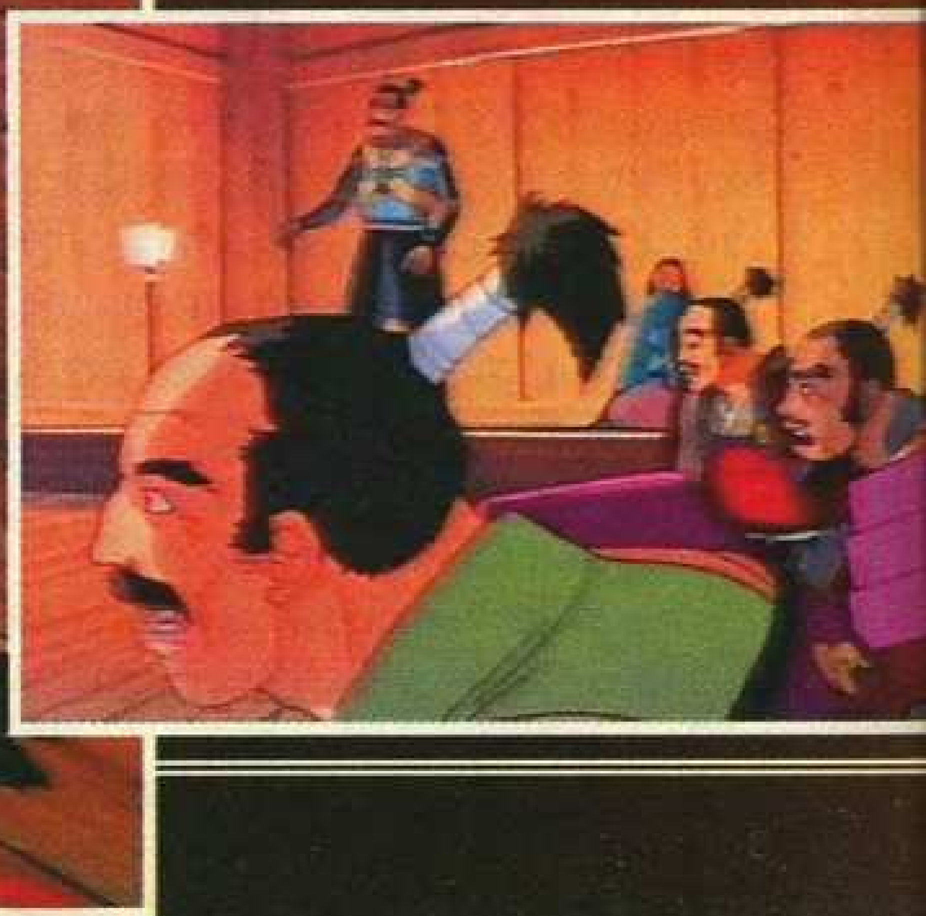
W XXV wieku naszej ery naprzeciw siebie stanęły dwa potężne klany: Satomi i Anzai. Choć za sprawą toczących się kilka lat walk po obu stronach poległo wielu dzielnych samurajów, zwycięstwo powoli zaczęło się przechylać na stronę klanu Anzai. Zepchnięty do swej osady klan Satomi cierpiał głód i poniżenie. Wysyłani do Anzai posłańcy wracali w kilku kawałkach bądź nie wracali w ogóle. Gdy pewnej nocy misja, której celem miało być pozbycie się demonicznego przywódcy klanu Azai (a na którą zostali wysłani najlepsi z pozostałych przy życiu samurajów Satomi) nie powiodła się, przywódcę klanu Satomi – Yoshizane ogarnia szaleństwo. W przypływie rozpaczy oznajmia psu swojej córki, że jeśli ten przyniesie mu głowę Lorda Kagetsura – przywódcy Anzai, to odda mu za żonę księżniczkę Fuse. Ku zaskoczeniu wszystkich niedobitków to właśnie pies Yatsufusa dokonuje tego, co nie udało się setkom samurajów – zabija bossa klanu Anzai, tym samym zyskując księżniczkę Fuse za żonę. Młoda para udaje się do lasu, aby w spokoju wieść życie pustelników... Pewnego dnia jednak ma miejsce straszliwy wypadek, w którym Yatsufusa ginie, a Fuse zostaje śmiertelnie ranna. Księżniczka sama popełnia samobójstwo, zaś osiem paciorków z jej korali, które otrzymała jako dziecko, nabiera magicznych właściwości i wznosi się ku niebu, aby w przyszłości dać życie ośmiu wojownikom. Możemy się jedynie domyślać, że stało się tak dzięki wspaniałym cechom (wierność, lojalność), które posiadała księżniczka Fuse.



W kolejnych epizodach śledzimy losy ośmiu wojowników, którzy na początku rozrzuceni po kraju, w końcu gromadzą się, aby stawić czoła złym demonom nękającym ludzkość. Każdy z samurajów posiada jeden z korali oraz wypaloną bliznę, która jest śladem po pierwszym zetknięciu się kamyka z ciałem. Na każdym z paciorków wyryty jest też inny symbol – miłość, lojalność, braterstwo. Niejednokrotnie wojownicy spotykają się po raz pierwszy, stając naprzeciw siebie na ubitym polu i dopiero sytuacja, w której zauważają u siebie podobne znamiona, skłania ich do pojedynczych rozmów.

Film THE HAKKENDEN powstał na podstawie książki „Nansou Satomi Hakkenden", napisanej









THE HAKKENDEN

w XIX wieku przez japońskiego pisarza, Kyokutei Bakina. Bakin był pierwszą osobą w Japonii, która utrzymywała się całkowicie z pisania książek, zaś omawiane dzieło powstawało przez 28 lat i liczy sobie 106 tomów. Gdyby ktoś chciał codziennie czytać jeden rozdział tej opowieści, kompletne przebicie się przez „Nansou Satomi Hakkenden" zajęłoby pełne 6 miesięcy. Japończycy uważają tę książkę za najbardziej kompetentne źródło informacji o samurajach, a zatem o swojej kulturze. Sam film jest pięknie animowany w dojrzały, można powiedzieć, że nawet dorosły sposób. Umiejętne rzuty kamery przedstawiające kolejne wydarzenia wspaniale dopełnia bogata kolorystyka. Choć nie brakuje scen walk i w odpowiednich momentach bryzgającej strumieniami krwi, same pojedynki stanowią tło dla mistycznej i bardzo interesującej fabuły, która z epizodu na epizod coraz bardziej się rozkręca. Akcję uzupełnia też starojapońska muzyka, która na dobrym sprzęcie robi wstrząsające wrażenie.

Jak zapewne wiecie, wśród anime można znaleźć niemal wszystkie gatunki; począwszy od romantycznych komedii, przez filmy sensacyjne, aż po cyberpunkowe thrillery. Z pewną obawą podchodziłem do tej mojej, jakby nie było, pierwszej recenzji anime. Dlaczego? Powiem szczerze: nie oglądam SAILOR MOON, Tenchi i jego kumple działają mi na nerwy, zaś Lum i jej brygada obchodzi mnie mniej niż zeszłoroczny śnieg. Spośród całego dostępnego anime na fazę wyższych obrotów wprowadza mnie niewiele filmów (przede wszystkim cyberpunk i wielkie, duże, olbrzymie i gigantyczne roboty), zaś za najlepszy animowany film, jaki w życiu widziałem, uważam NINJA SCROLL. Może właśnie dlatego (feudalna Japonia, samurajscy wojownicy) oglądałem THE HAKKENDEN z mieszanką przerażenia i chorobliwej fascynacji na twarzy. Ten film to prawdziwy przekrój wszystkich chorych fantazji Japończyków. Fantazji, które ciągną się za nimi od zarania ich dziejów, a których ujście możemy oglądać na ekranach naszych telewizorów właśnie dzięki kasetom z anime. THE HAKKENDEN to także spora (i głęboka, wymagająca skupienia i uwagi) lekcja ich historii, mitologii, kultury oraz obyczajów, podana w atrakcyjnie animowanym sosie. Jeśli ktoś z was choruje na japońską kulturę, bez wahania polecam THE HAKKENDEN na długie zimowe wieczory. Ostrzegam jednak, że nie jest to film łatwy w odbiorze – wręcz przeciwnie – wymagający uważnego i otwartego na niesamowite pomysły umysłu. Ten film udowadnia też wszystkim przeciwnikom anime, że nie każde dzieło z tego gatunku można bezpardonowo mieszać z błotem.

Gulash











INTERACT
by Multi-Styk
PRZEDSTAWIA
Serię głośników
multimedialnych
SOUND
Link
Najczystrzy dźwięk
i wysoka jakość
potwierdzona
12 miesięczną
gwarancją !
AC
30W PMPO
150 - 15000 Hz
AC
30W PMPO
150 - 15000 Hz
AC
40W PMPO
150 - 18000 Hz
SV 810
AC
70W PMPO
100 - 20000 Hz
SV 815
AC
90W PMPO
90 - 20000 Hz
SV 820
AC
120W PMPO
80 - 20000 Hz
SV 840
AC
160W PMPO
40 - 20000 Hz
SV 845
AC
x3
240W PMPO
40 - 20000 Hz
SV 850
AC
120W PMPO
80 - 20000 HZ
SV 860
AC
140W PMPO
40 - 20000 HZ
SV 870
Słuchawki z regulacją
głośności i mikrofonem
regulacja głośności
gniazdo słuchawkowe
AC wbudowany zasilacz
regulacja barwy dźwięku
regulacja tonów wysokich
regulacja tonów niskich
surround
Uwaga!
Właściciele salonów komputerowych jeżeli
w Państwa salonie prowadzona jest sprzedaż
zestawów głośnikowych SOUNDLINK lub
joysticków INTERACT prosimy o kontakt
z naszym działem marketingowym w celu
umieszczenia Waszego adresu w reklamach
prasowych w/w produktów.
Sprzedaż detaliczna:
Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; Bydgoszcz: ARTOM Bis ul. Śniadeckich 25 ; Bytom: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; ; Częstochowa: EMPiK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; „GOLDREGEN", al. N. M. P. 11; Elbląg: EMPiK, ul 1-go Maja 37; Gdańsk: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; Gdynia: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; Katowice: EMPiK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; Kielce: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; Kraków: CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; Łomża: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; Łódź: EMPiK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; Nowy Sącz: JOY COMPUTER, ul. Jagielońska 3; Poznań: MPiK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbięcice 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; Radom: HST, ul. Żeromskiego 4; Rzeszów: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; Stalowa Wola: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; Szczecin: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42, SuperMarket REAL; Tarnobrzeg: GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; Toruń: EMPiK, ul. Wielkie Garbary 18; Warszawa: EMPiK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a ;EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15:ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; Wrocław: EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; DYSKLAND, DH FENIX 4p, DH. PODWALE, ul. Św. Mikołaja 56; Zielona Góra: EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19. Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.
Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie,
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10 - 16
MULTI-STYK
Multi-Styk jest wyłącznym importerem produktów INTERACT, i na rynek polski.

PlayStation

– świat wirtualnej przygody!

SONY

PlayStation

Sony zaprezentowało PlayStation we wrześniu 1995 roku. Od tamtej pory sprzedano już ponad dziesięć milionów egzemplarzy tych konsol na całym świecie.

O tak wielkim sukcesie zadecydowały:

- rewelacyjna trójwymiarowa grafika;
- oszałamiająca szybkość systemu (praktycznie wszysko dzieje się w czasie rzeczywistym!);
- krystalicznie czysty dźwięk (jakość odtwarzacza CD!).

Dołącz do najlepszych!!!

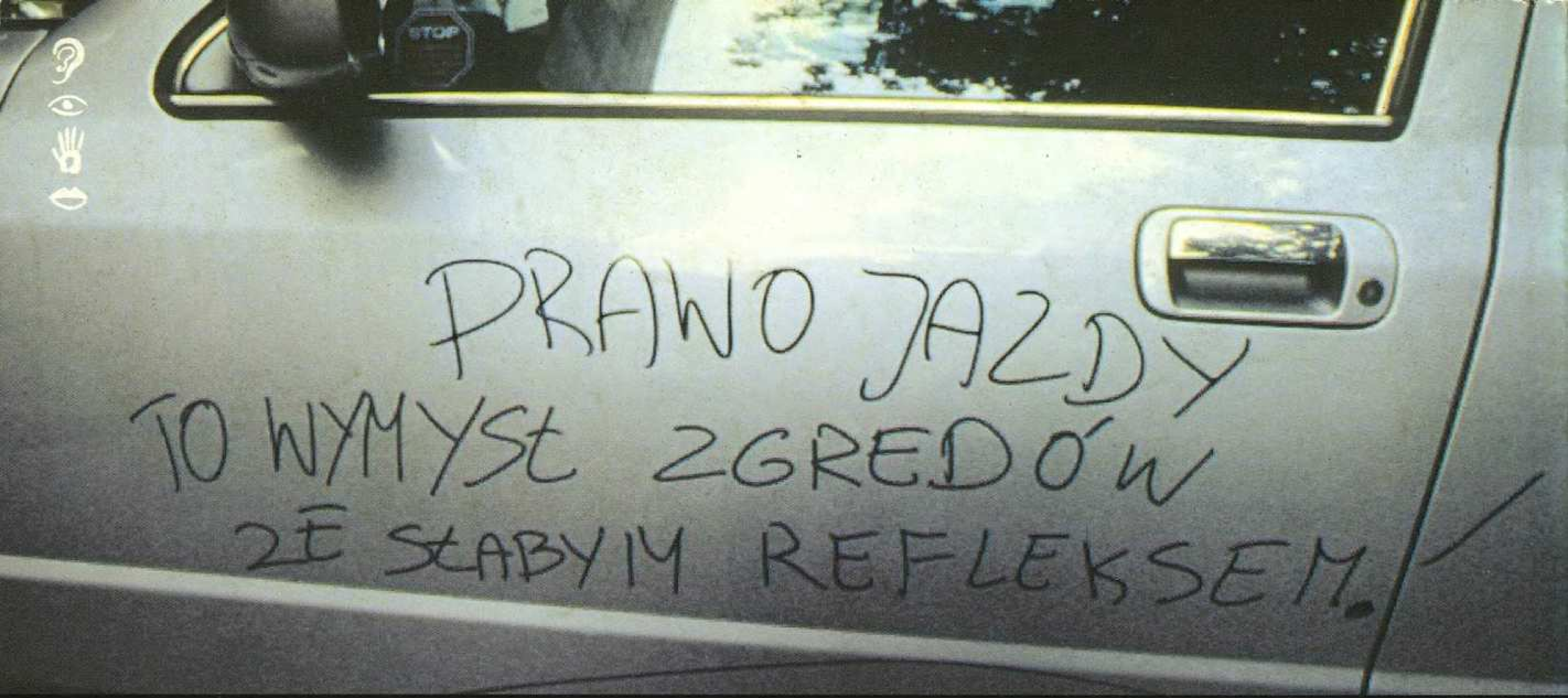


TORNADO

A U T O R Y Z O W A N Y   D Y S T R Y B U T O R

http://www.tornado.com.pl   e-mail: tornado@tornado.com.pl

CENTRALA WARSZAWA:	ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel./fax (22) **651-24-01**, 41-00-56, 40-21-71
ODDZIAŁ BYDGOSZCZ:	ul. Emilii Plater 15, 85-664 Bydgoszcz, tel./fax (52) 400-800
ODDZIAŁ GDAŃSK:	ul. Jana Uphagena 27, 80-237 Gdańsk-Wrzeszcz, tel./fax (58) 41-44-79, 41-62-91
ODDZIAŁ KATOWICE:	ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax (32) 58-44-46, 58-62-59
ODDZIAŁ KRAKÓW:	ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax (12) 267-36-80, 267-16-56
ODDZIAŁ ŁÓDŹ:	ul. Stefanowskiego 24, 90-537 Łódź, tel./fax (42) 36-78-82, tel. 36-20-14, 36-20-73
ODDZIAŁ POZNAŃ:	ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax (61) 847-72-93
ODDZIAŁ SZCZECIN:	ul. Babińskiego 31, 71-051 Szczecin, tel./fax (91) 83-43-68
ODDZIAŁ WROCŁAW:	Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax (71) 55-70-42, 73-54-42, 73-54-47





Nie daj się wrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.! 3, 2, 1... Start! Jedziesz, by wygrać! Nie żałuj gazu! Teraz wszystko zależy od Ciebie! Ryk silnika, przyśpieszenie wpycha w fotel, swąd unosi się z opon. Ostro. Pełen realizm. Pierwszy zakręt po wewnętrznej. Ciasno! Za ciasno! Hamuuuujjj!!! Nie lekceważ potęgi PlayStation.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są dwuletnią gwarancją.

SONY